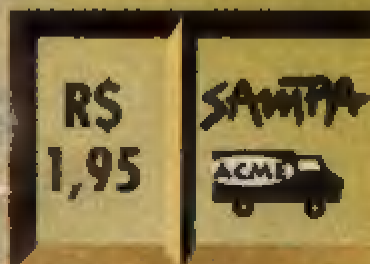
HERÓI GAMES

Nº1
EDIÇÃO DE COLECIONADOR!



KILLER INSTINCT





STREET FIGHTER



JUDGE DREDD



DRAGON BALL

X-MEN



POWER RANGERS
HORA DE MORFAR, MANÍACOS!

TIPS: DEBULHE MK3 E STREET FIGHTER ZERO!
U-64: A MAIS DEVASTADORA ARMA JÁ CRIADA!
SPAWN: NASCE DO INFERNO O GAME DA DÉCADA!

YEOW!

É isso aí, se você comprou esta revista, parabéns acabou de entrar na classe mais pirada do planeta, as dos GAMEMANÍACOS, aquelas pessoas que passam a maior parte do seu tempo livre queimando os seus cabelos na frente de uma televisão ou torrando o seu dinheiro nos Arcades da vida. Mas tudo bem, fica frio porque iso não é pra qualquer um não.A Herói Gold tem o prazer de apresentar aos senhores e senhoras um de seus mais novos seguimentos: a HERÓI GAMES; uma revista especializada somente no seu lazer e entretenimento.Teremos o dever e a obrigação de trazer até vocês mensalmente tudo o que há de melhor no Universo dos Games, desde os lançamentos até os preferidos do vovô. Nós da Herói Games veremos realmente o quanto você conhece de games, espere só pra ver o que te aguarda.

HERÓI GAMES, onde o grande herói é você.!!!

HERÓI GAMES

Editores:
Rene Aduan Junior
Rodrigo Garcia Domingues

Coordenador editorial:
Thales de Menezes

Equipe Herói Games:
Alexandre Marcelo M. Cruz
Rene Aduan Junior
Rodrigo Garcia Domingues
Silvia Inês Chimenti

Playtesters:
Cacá/He-Man/Lêlê /Ovni/ Rafinha/ Xan/ Silbs

HERÓI GOLD

Com apoio da Equipe Herói Gold:
Cristina Siqueira
Marcelo Del Greco
Maria Amélia de Azevedo

Correspondente Internacional:
Cássio Bloisi (EUA)

Publicidade:
Carla Bianco da Costa
Márcia Kalvoni
tel.: (011)571-3233

Arte:
Cian Graphics
Com. Visual LTDA.

Herói Games no.1(setembro de 1995) é uma parceria da Nova Sampa Diretriz Editora com a Editora Acme.Nova Sampa:Diretor, Carlos Cazzamatta. Acme: Diretores: André Forastieri e Rogério de Campos.Endereço: R. Basilio da Cunha, 213, Vila Madalena - CEP:01544-000 São Paulo/SP.

W. ROTH S.A.

MK3

43

45

STREET FIGHTER ZERO

HERÓI GAMES
RUA BASÍLIO DA CUNHA, 23
SÃO PAULO - SP
01544-000

11

28





8

24





32



16

36



22

12





TOP 10

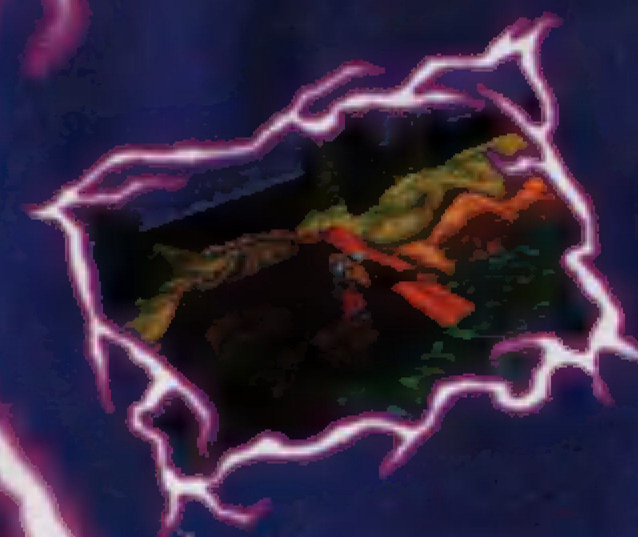
16 bits

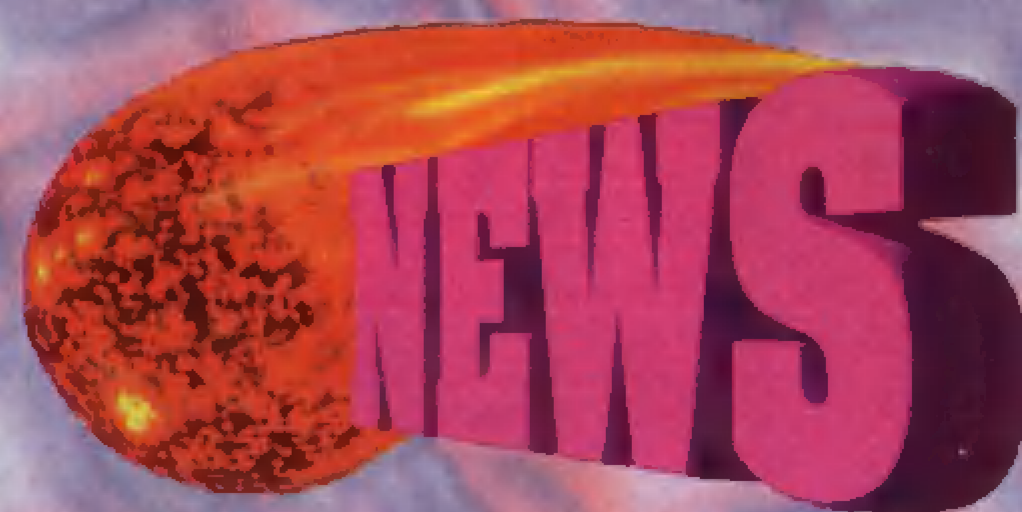
Yoshi's Island	- SNES
Chrono Trigger	- SNES
Donkey Kong Country 2	- SNES
World Heroes Perfect	- NEO GEO
Comix Zone	- MEGA
Kirby's Avalanche	- SNES
Mega Man 7	- SNES
Judge Dredd	- MEGA
X-Men 2 Clone Wars	- MEGA
NBA Jam T.E.	- SNES



32 bits

Wipeout	- PSX
Daytona USA	- SATURN
Bug!	- SATURN
S. Fighter: The Movie	- SATURN
Toshinden	- PSX
Panzer Dragon	- SATURN
Virtua Fighter	- SATURN
S.S. Fighter II Turbo	- 3DO
Philosoma	- PSX
Tempo	- 32X





ULTRA CONSOLES



Foi confirmado para janeiro de 96 o lançamento mais esperado pelos fanáticos de games. O ULTRA 64 é uma poderosíssima estação de jogo, que tem 105.58 Mhz de potência (R4400), o que significa que sua capacidade de processar gráficos é similar a dos arcades. E não é pra menos; o U-64 foi criado numa fusão Nintendo & Silicon Graphics, veio para revolucionar o mercado e, com o inacreditável preço de U$ 299, aquece a concorrência dos demais.







A 3DO Company, que não é boba, anuncia o lançamento do M2, o periférico para o seu console tradicional. O M2, com seus 10 processadores paralelos, processa mais de 1 milhão de polígonos por segundo; o curioso é o preço; saca só: U$ 299. ANIMAAALLL!!! Junto com essa parafernália eletrônica, a 3DO





demonstrou sua última novidade: o X-O-TRON, que é basicamente um giroscópio que projeta você em um mundo 360 graus através de um óculos 3D. O primeiro jogo a utilizar essa tecnologia é o Bladeforce; confira, porque é pura piração!

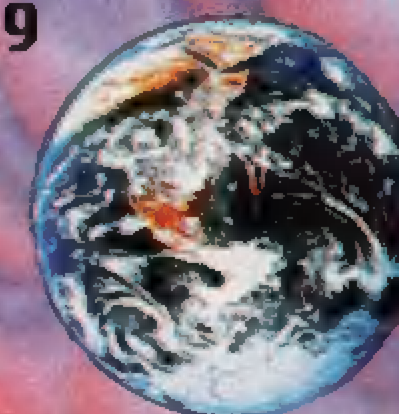


Quem detestou as novidades foi a Sony, que corre atrás do prejuízo lançando o Playstation no mercado americano, com o surpreendente preço de U$ 295.

PARAFERNÁLIAS VIRTUAIS



Virtual i.O (virtual i.O, Inc.) Que raio é isso? Basicamente, mais um par de óculos high tech, que veio para tirar o lugar da sua velha e chata televisão. Ao invés da tela, o vídeo parece flutuar na sua frente. Os óculos são leves, confortáveis e podem ser usados tanto para games quanto para ver TV. Essa modernidade custará por volta de U$ 599 o modelo básico e U$ 799 com módulo para PC; isso, é claro, no nosso país vizinho lá em cima. Sabe-se lá quanto aumentará para nós aqui em baixo. Tenha uma nova visão do mundo!



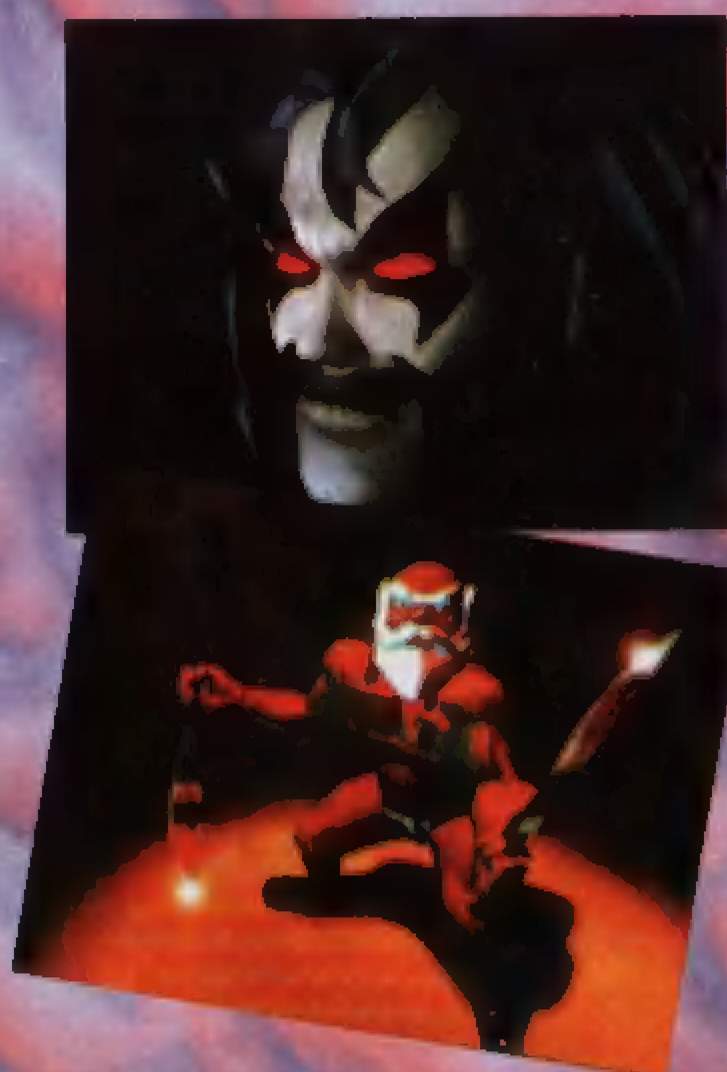
SPAWN



Depois de lançar vários jogos baseados em heróis de histórias em quadrinhos, a Acclaim se supera comprando os direitos para usar o Spawn, personagem de Todd McFarlane de grande sucesso nos EUA. No Brasil, o título será publicado no final do ano; mas quem não o conhece?! Trata-se de um game radical em que o Spawn tem que achar seus executores. Para isso ele usa correntes e outras armas do Inferno. Quanto mais luta, mais o corpo de Spawn se degenera. Uma podreira! O jogo, a princípio sai apenas para S.Nes, restando a quem possui outros consoles torcer por novas versões.

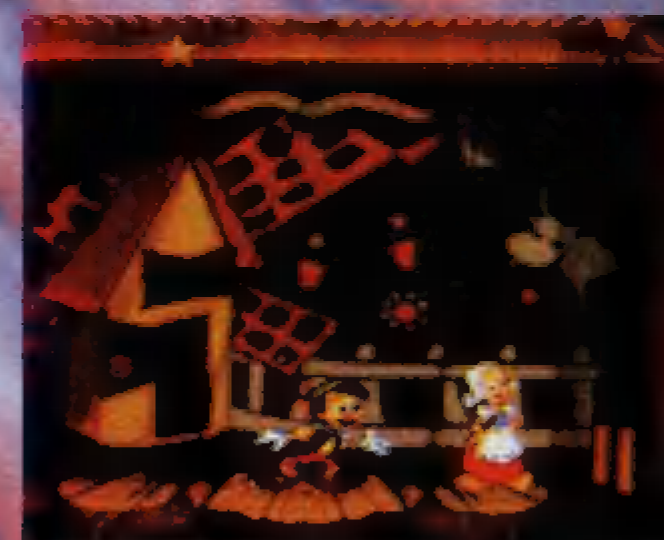


LOBO-TOMIA



Chegará logo até você, mais um game de super-herói. Diferente dos mutantes "bonzinhos", Lobo promete muita pancadaria, cheio de movimentos especiais e munido de um poderoso trabuco. O jogo tem gráficos similares aos mostrados no Killer Instinct e estará disponível até o final do ano.

PINOCCHIO



Pinocchio será um game e tanto, já que tem tudo e mais um pouco que os outros títulos Disney. O jogo terá 31 personagens (duas vezes mais que O Rei Leão) e será voltado para o mercado de 16 bits, com lançamento previsto para o Natal de 95.



GASPARZINHO



Depois do grande sucesso de Gasparzinho pelos cinemas, vem aí o fantasminha camarada na sua telinha de TV. Além do desenho animado, você poderá vê-lo num emocionante jogo para 32X e 3DO. As informações sobre o jogo estão sendo mantidas em sigilo; sabe-se somente que o lançamento está previsto para outubro deste ano. O jeito é aguardar.



DEADALUS

Deadalus é o novo jogo para Saturn estilo Doom lançado por volta de março no Japão. A tela segue as ações do seu personagem, o qual tenta sobreviver em um futuro injusto e brutal. Sua missão é achar a saída de cada andar e traçar seu caminho nas centenas de pisos do prédio. Você terá um mapa e a chance de salvar seu jogo quando desejar. Ou seja, é idêntico ao Doom!

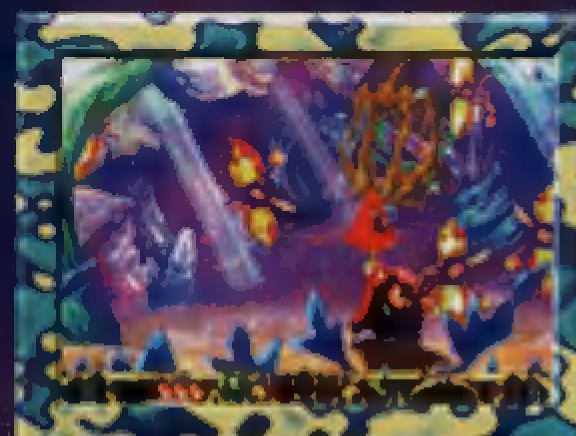


PREVIEW

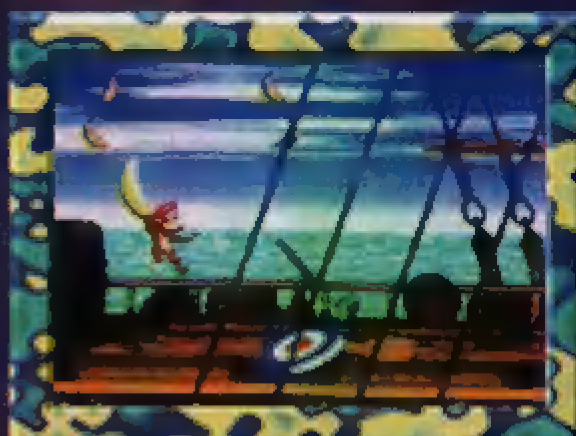
Nesta sessão você vê uma prévia dos jogos das próximas edições **HERÓI GAMES**, seus consoles e a sua disponibilidade (já lançados ou não).



Bug !
Saturn
Disponível



Astal
Saturn
Disponível



Donkey Kong 2
Super Nes
Disponivel



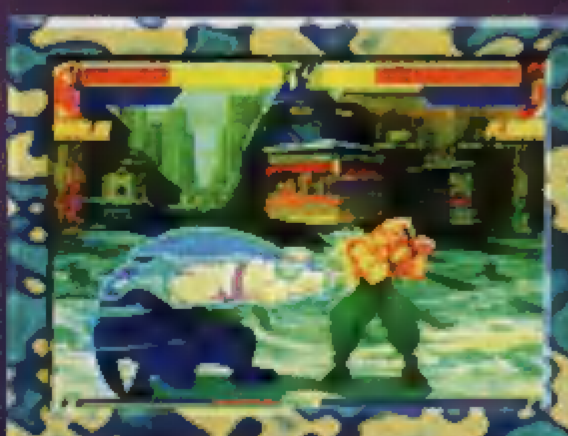
Virtua Fighter 3
Arcade
Não Disponível



Weapon Lord
Super Nes
Disponível



Final Fight 3
Super Nes
Não Disponível



Street Fighter Zero
Arcade
Disponível



Tekken 2
Playstation
Disponível



Time Cop
Sega CD
Disponível



Secret of Mana 2
Super Nes
Não Disponível



Kingdom 2
3DO
Não Disponível

CARTAS

É isso aí, moçada, a HERÓI GAMES também tem a sua seção de cartas, como toda revista que se preze, mas com uma pequena diferença: você pode mandar qualquer coisa pra nós, desde que esteja dentro do Universo de Games (dicas, novidades, dúvidas, desenhos, etc.). Só não mande a sua meia usada!!!

Não se esqueça de escrever **HERÓI GAMES** no envelope, bem grande. Agente fica aqui esperando pela sua carta.



SUPER NES



Depois de detonar na telinha da sua TV (e nos cinemas, em dezembro), Power Rangers invade também os games. No filme, baseado na série, Tommy, Billy, Adam, Rocky, Aisha e Kim enfrentam os monstros enviados por Goze; o jogo é igual, no melhor estilo dos Rangers.

LOOK OUT!

Durante os estágios, lembre-se que toda vez que aparecer uma exclamação na tela é sinal de perigo. No 1° estágio, tome cuidado com as motos que vêm da calçada; no 2°, surgem armas da água, vá com calma; no 3°, mantenha-se na tela de baixo no túnel com os espinhos; no 4°, estoure os inimigos nos vagões de combustivel e parta para cima dos robôs antes que eles comecem a atirar; no 5°, cuidado com a esteira quando ela ficar vermelha e com os tubos quando estes ficarem azuis . Finalmente, no 6°, não deixe passar nenhum inimigo: não perca tempo!

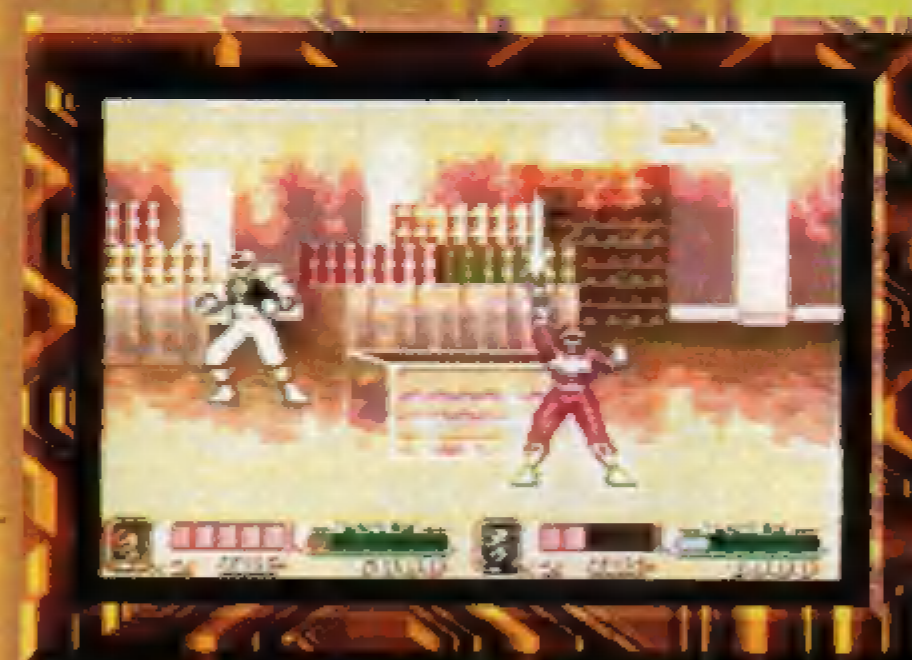


GRÁFICOS
7.6
SOM
7.6
DESAFIO
7.5
MÉDIA
7.5



APRESENTAÇÃO

Neste supergame você pode jogar com todos os Power Rangers. Vale a pena experimentá-los, pois cada personagem possui uma característica diferente; todos têm golpes específicos. Escolha o seu e arrebente com tudo!!!



STAGE 1

Para passar o chefe, acerte-o uma vez e pule para cima ou para baixo, conforme sua posição. Às vezes ele pode aparecer duplicado; nesse caso, procure acertar somente o verdadeiro, o qual você pode reconhecer pelo círculo brilhante no peito.



STAGE 2

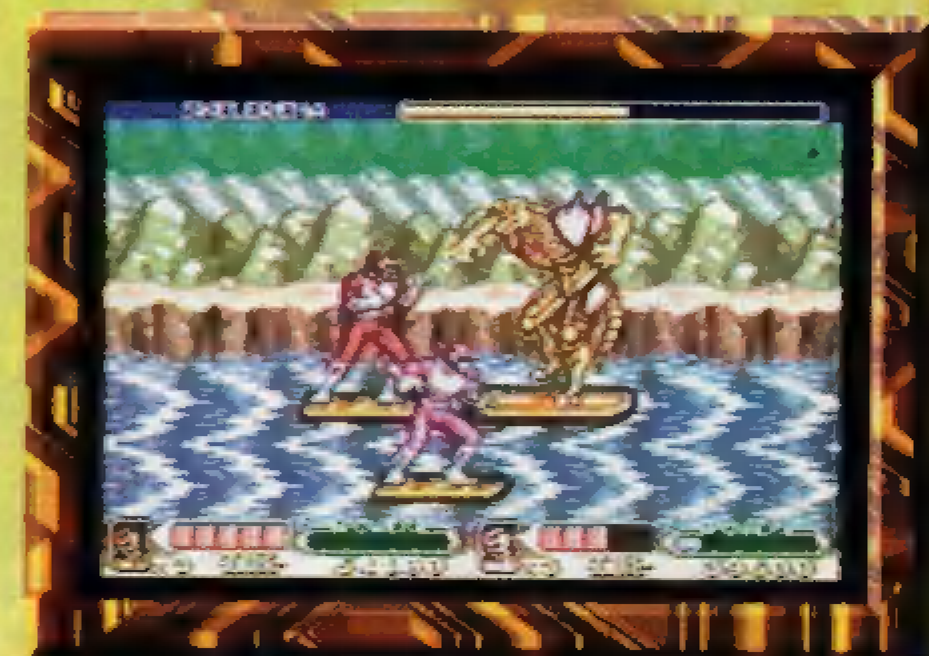
Quando chegar ao final, mantenha-se no elevador e acerte o chefe no canto da tela.

Para desviar das bombas, fique atento no alvo demarcado pelo X.



STAGE 3

Acerte o chefe desta fase e mude para cima ou para baixo conforme sua posição. Atue igual à primeira fase.



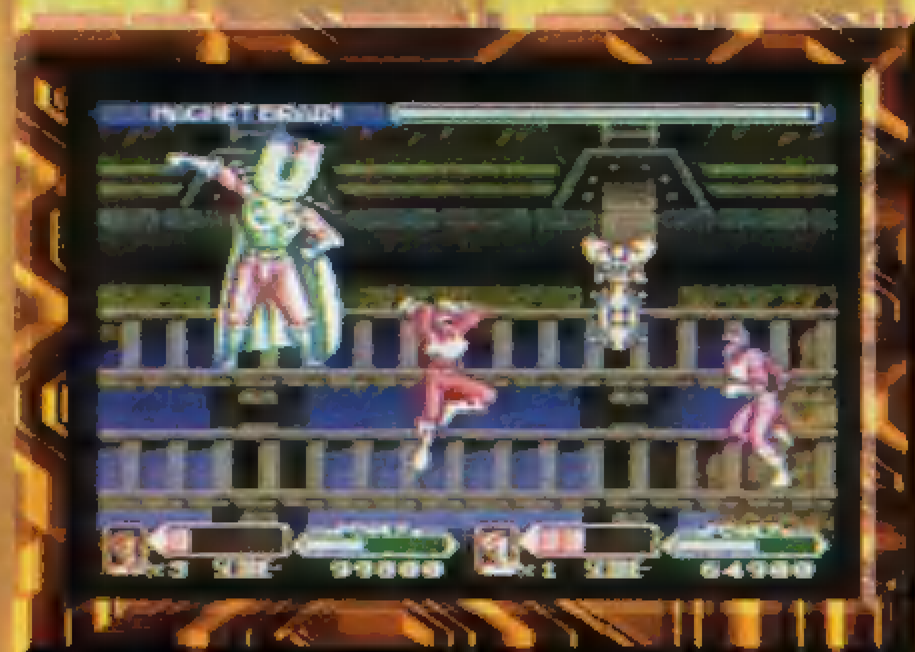


STAGE 4

Para detonar com o subchefe, acerte os dois vidros da locomotiva. Quando sair fumaça do centro, vá para o canto da tela para não ser pego pela explosão.

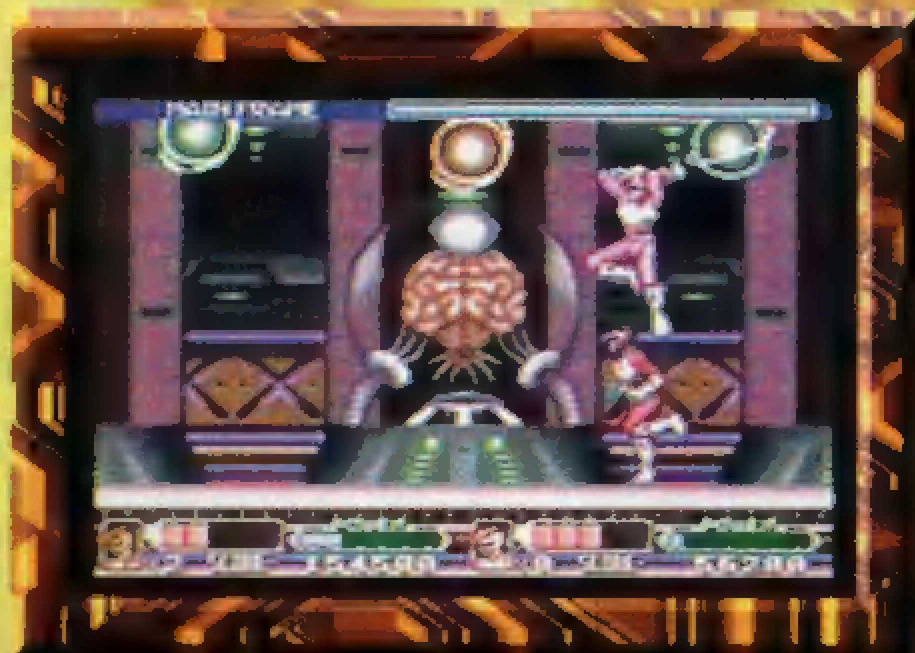


Acerte o chefe e vá para o canto da tela. Salte o ciclone que ele mandará em sua direção e acerte-o novamente. Pule para cima ou para baixo conforme sua posição e repita a operação até matá-lo.



STAGE 5

Acerte o cérebro tomando cuidado com as bolas no teto. A bola preta dispara um raio, a vermelha, fogo, e a X, uma rajada de balas. Para desviar do fogo, fique abaixado no canto esquerdo da tela.



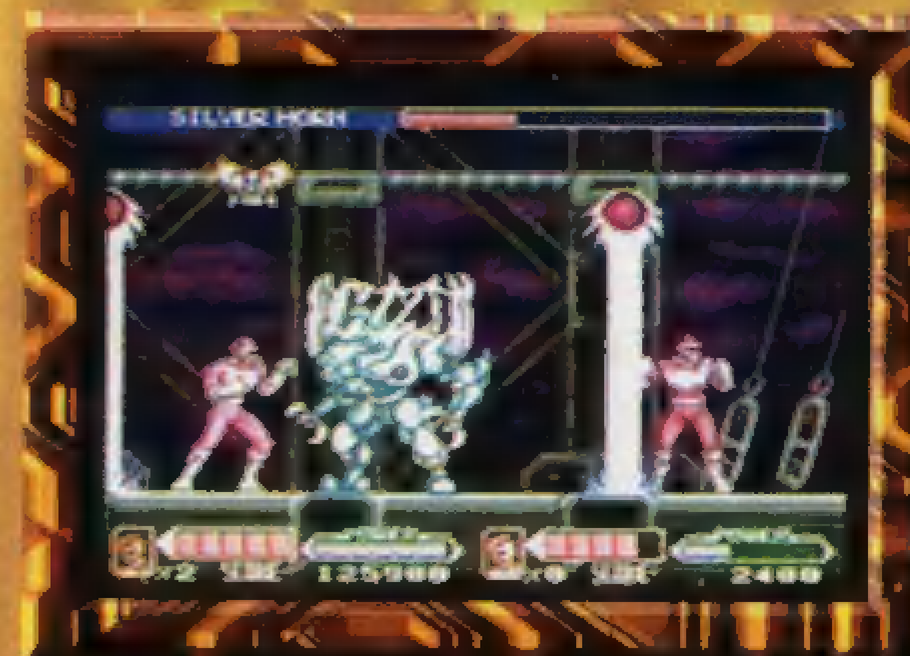


STAGE 6

Distribua porradas no chefe. Quando ele começar a piscar, vá para o canto da tela, pois ele vai atirar. Repita a operação até matá-lo.

FINAL STAGE

Nesta fase você vai confrontar o último chefe: Ivan Ooze. Acerte dois socos e mantenha distância; ele vai mandar um raio amarelo que percorrerá a



tela em zigue-zague. Passe por baixo do raio e dê mais porradas. Quando o chefe subir com as mãos para cima, saia de perto, pois ele descerá com 2 espinhos ao seu lado. Quando



ele estiver em cima e descer rapidamente, pule com cuidado: ele mandará dois raios que correm o chão até o fim da tela. Detonando o Ooze, você terá 99 segundos para sair do local!!! Legal! Agora é só curtir o final.



SUPER TIP
COMECE COMO POWER RANGER

Vá para a tela de apresentação e pressione: ↑ ↓ ← → X B Y A
A tela brilhará, mudará de cor e você trocará de roupa.



Killer Instinct

SUPER NES

Galera, esse game é ANIMAAAALLLL!!! Foi feito pela Midway Rare Nintendo e veio pra detonar a cabeça da moçada. Lançado no dia 30 de agosto nos E.U.A., o cartucho tem 32 megas de pura adrenalina. Para você ter uma idéia, os gráficos foram feitos na Silicon Graphics, uma super máquina na qual foram produzidos, nada mais, nada menos do que *Jurassic Park*, *O Máskara*, e filmes do gênero..., e o melhor é que essa qualidade chegou ao S.Nes. Quase tudo que tem na versão arcade, tem na sua cópia caseira.

COOL!

Desde o movimento mais simples até o ultra combo, está idêntico; até o chefão Eyedol você encontra aqui. Alguns elementos foram mudados para o jogo ficar mais balanceado e justo. Agora, por essa você não esperava: na versão para S.Nes encontraremos mais combos do que na de arcade! Comparando com os personagens de 16 bits, Killer Instinct é soberbo. Os 10% de diminuição do tamanho dos lutadores não fez grande diferença. A música é fenomenal, tanto quanto os gráficos. Algumas vozes que existiam no arcade foram retiradas, como nos anúncios de alguns combos. O final para cada personagem é igual ao original.



GRAFICOS 9.5

SOM 8.0

DESAFIO 9.0

MEDIA 9.0

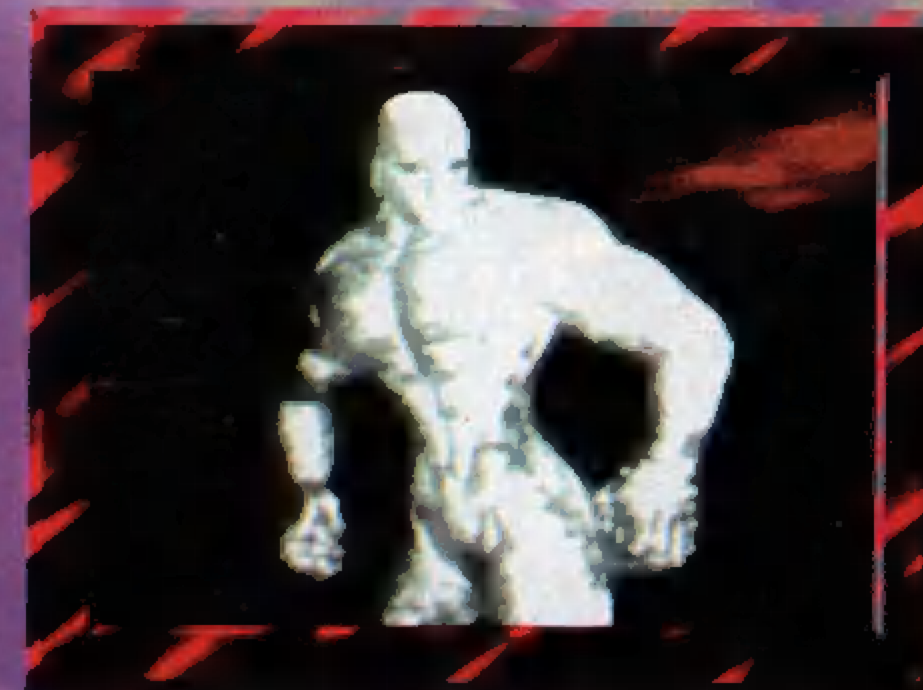
COMANDOS

SF - SOCO FRACO
SR - SOCO RÁPIDO
SF - SOCO FORTE

CF - CHUTE FRACO
CR - CHUTE RÁPIDO
CF - CHUTE FORTE

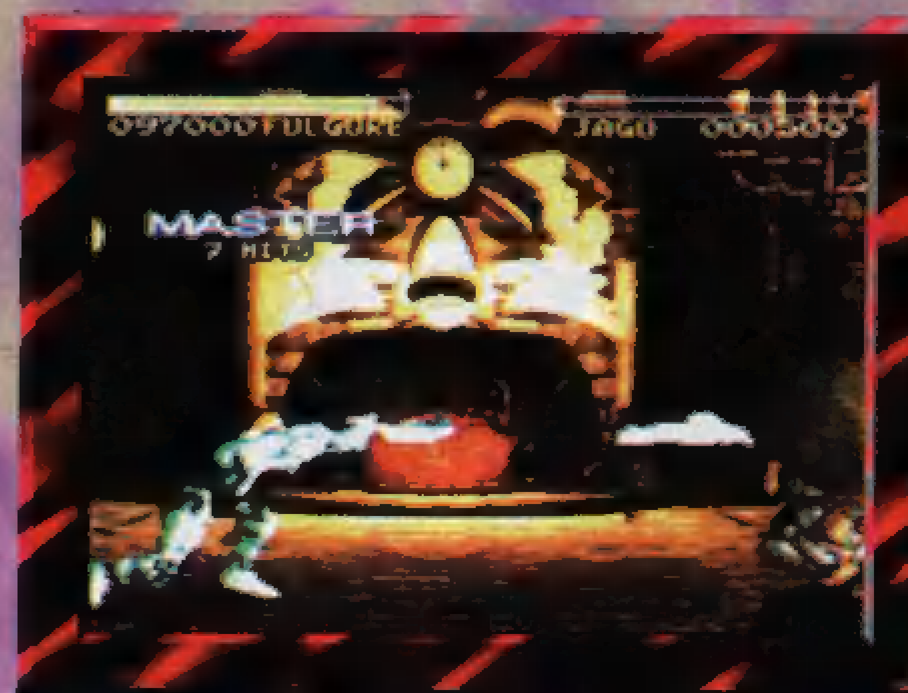
CINDER é um criminoso que concordou em participar de testes de armamentos da Ultratech Chemical. Um dos testes deu errado e o transformou em um homem flamejante. Se vencer Glacius no torneio, ele ganha a liberdade.

Inferno: → → + qualquer chute
Fireflash: → ↘ ↓ ↙ ← + qualquer chute
Heatfist: ← ← + SR
Heatsink: → ↘ ↓ ↙ ← + SF
Mirage: → ↘ ↓ ↙ ← + Sf
Trailblazer: carregar ← → + qualquer soco
No ar: → → + qualquer soco
Especial Inicial: Trailblazer Sf + SR
Fim Especial:Trailblazer Sf, Fireflash CF, Fireflash Cf e Fireflash CR
Combo Neutralizador: Fireflash
Combo Extensor: Heatfist SF
Fatais:Scorch: → ↘ ↓ CR
Take 'Em Down!: ← ← ← + Cf
Ultra Combo: ← → + SF
Combo Decisivo: ↓ ↙ ← + Cf
Humilhação: ← ← + CF









FULGORE é um soldado protótipo cibernético programado pela Ultratech com instinto assassino e liberado para usá-lo. Luta no torneio como teste final para aprovação.

Laser Storm 1: ↓ ↘ → + qualquer soco
Laser Storm 2: ← ← ↓ ↘ → SR
Laser Storm 3: → ← ← ↓ ↘ → SR
Plasma-port: ← ↓ ↘ → + qualquer botão
Plasma-slice: → ↓ ↘ → + qualquer soco
Eyelaser: ↘ ↓ ↙ CF
Cyberdash: carregar ← → + qualquer chute
Reflect: ↓ ↙ ← + qualquer soco
Especial Inicial: Eyelaser CF + Cf
Fim Especial:Laser Storm Sf, Plasma-slice SF, Plasma-port SR e Cyberdash Cf
Combo Neutralizador: Plasma-slice
Combo Extensor: Eyelaser + CF
Fatais:Head Cannon: ↓ ↘ → + CF
Eye Laser: ↓ ↙ ← + SF
Ultra Combo: → ↘ ↓ → + SR
Combo Decisivo: ↘ ↓ ↙ + Sf
Humilhação: ← ↙ ↓ ↘ → + Cf





GLACIUS é um alienígena que foi capturado quando sua nave caiu na terra. Ele luta pela vida e procura uma chance de escapar.Sua única saida é vencer; caso não vença, seu cativeiro será eterno.

Shockwave: ↓ ↘ → + qualquer soco
Cold Shoulder: carregar ← → + qualquer soco
Ice Lance: ↘ ↓ ↙ + SR
Liquidize: ↓ ↘ ↓ + qualquer chute
Especial Inicial: Cold Shoulder SF + SR
Fim Especial: Shockwave SF, Liquidize CF, Ice Lance
Combo Neutralizador: o k + qualquer soco
Combo Extensor: Cold Shoulder + Sf
Fatais: (3)
Melting Puddle: → → → + CF
Death Bubble: → ↘ ↓ ↙ ← + Cf
The Stab: ← ↙ ↓ ↘ → + Sf
Ultra Combo: ← → + SF
Combo Decisivo: ↓ ↙ ← + SR
Humilhação: → → ← + CF

B.ORCHID é uma agente secreta enviada por um grupo desconhecido. Entrou no torneio para investigar os desaparecimentos que o cercam, e para desvendar os segredos das armas biológicas da Ultratec.Seus especiais são de tirar o fôlego!!!

Lasa-Ken: ↓ ↘ → + qualquer soco
Niguu-Giri: ↘ ↓ ↙ + SF
Ichi (Ni-San): ↘ ↓ ↙ + SR
Fire Cat: ← → + qualquer soco
Flick Flak: ← → + qualquer chute
Especial Inicial: Fire Cat Sf + SF
Fim Especial: Spinning Sword SF, Lasaken SF e Flick Flak CF
Combo Neutralizador: Flick Flak
Combo Extensor: Flick Flak + Cf
Fatais: (2)
Strip: ← → → + SR
Frog: ↓ ← → + CR
Ultra Combo: ← → + SF
Combo Decisivo: → ↘ ↓ ↙ ← + Cf
Humilhação: ↘ ↓ ↙ + SF





JAGO é um misterioso lutador do Tibet, guiado pelo poderoso espírito do tigre. Participa do torneio para destruir o mal. Jago é um dos lutadores mais difíceis de se começar a jogar. A maioria de seus combos são acionados com o End Kick.

Edokuken: ↓ ↘ → + qualquer soco
Wind kick: ↘ ↓ ↙ + qualquer chute (vai através de projéteis)
Laser Sword: ↘ ↓ ↙ + SF
Tiger Fury: → ↓ ↘ → + qualquer soco
Especial Inicial: Wind Kick CF + Cf
Fim Especial: Tiger Fury,Endokuken SR, Wind Kick Cf
Combo Neutralizador: Tiger Fury
Combo Extensor: Laser Sword + SF
Fatais: (2)
Impalement: ← → → SR,
Car Drop: ← ← → → + Sf
Ultra Combo: ↘ ↓ ↙ + CR
Combo Decisivo: ← ↙ ↓ ↘ → + SF
Humilhação: → ↘ ↓ ↙ ← + Cf



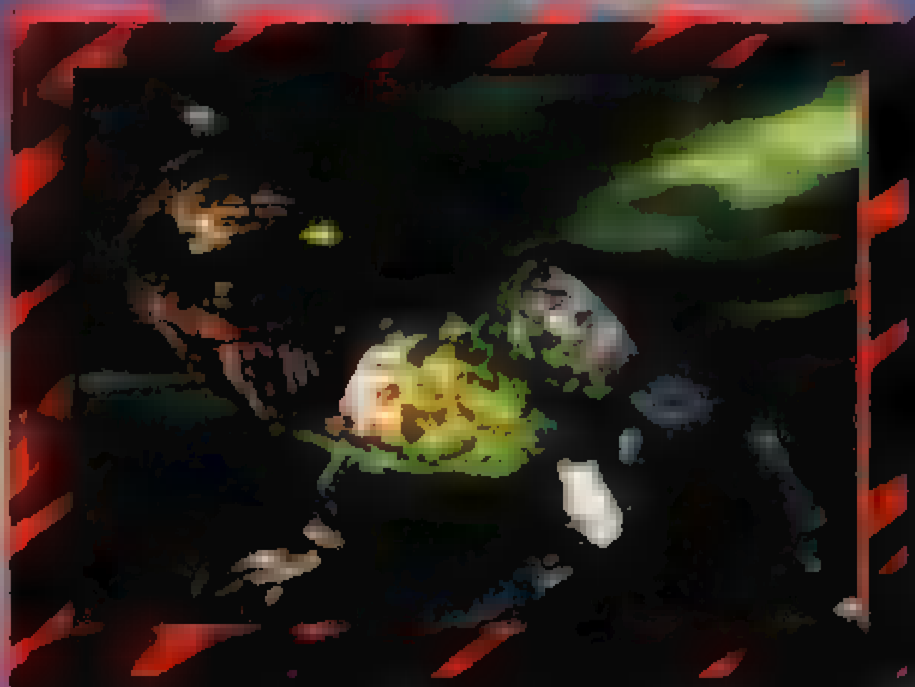






RIPTOR é um produto da Ultratech's DNA Manipulation Project. Possui a bestialidade de um animal e a inteligência de um ser humano. Foi criado para lutar e eliminar seus oponentes sem piedade.

Tail Flip: ↘ ↓ ↙ + qualquer chute
Dragon Breath: ↘ ↓ ↙ + SF
Flaming Venom: ↓ ↙ ← + qualquer soco
Riptor Rage: carregar ← → + qualquer soco
Jump Rake: carregar ← → + qualquer chute
Jump Rake (rev.): → ← Cf ou CR
Especial Inicial: Jump Rake CR + SR
Fim Especial: Flaaming Venom: SF e Tailflip
Combo Neutralizador: Jump Rake
Combo Extensor: Jump Rake + CR
Fatais: (3)
Acid Spit: ← ← Cf
The Stab: → → ← + CF
Phart!: ← ↙ ↓ ↘ → + Sf
Ultra Combo: ← → + CR
Combo Decisivo: ← ↙ ↓ ↘ → + SR
Humilhação: ↓ → → + SF





SABERWOLF possui a doença da licantropia, que o transformou em meio humano, meio lobo. Pretende vencer o torneio para receber a cura que lhe foi prometida.

Flaming Bat: ↓ ↙ ← + qualquer soco
Howl: ↘ ↓ ↙ + CF
Saber-Pounce: carregar ← → + CF
Saber-Cut: carregar ← → + Cf
Saber-Roll: carregar ← → + CR
Saber-Spin: carregar ← → + qualquer soco
Saber-Spin (rev.): carregar → ← + Sf
Especial Inicial: Saber-Pounce + Sf
Fim Especial:Saber-Spin SR, Saber-Pounce, Saber-Roll e Saber-Slap
Combo Neutralizador: o k + qualquer chute
Combo Extensor: Saber-Spin + Sf
Fatais: (2)
Puppy Pounce: ← → → Sf
Canine Claw: → → + Cf
Ultra Combo: → ← + CR
Combo Decisivo: ↓ ↘ → + SF
Humilhação: → → → + SR

SPINAL é o guarda secreto da Ultratech. Técnicas especiais reviveram o lutador antigo que tem vagas memórias de seu passado. Vive somente para lutar.

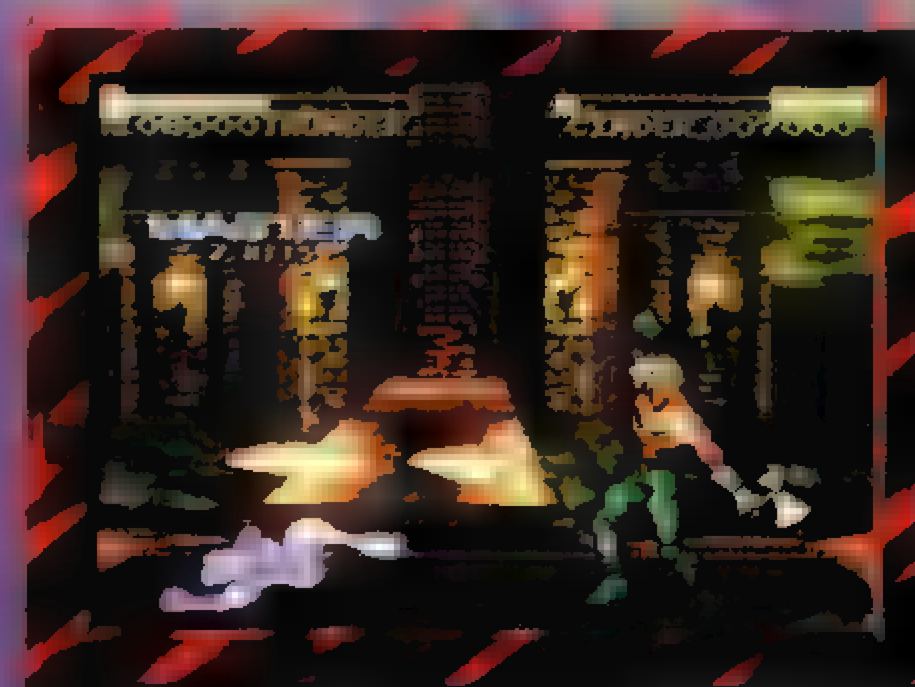
Skeleport: ↓ ↓ + qualquer chute ou soco
Power Devour: ← + segure SR
Searing Skull: ↓ ↘ → + qualquer soco
Soul Sword: ← → + ■
Bone Shaker: → → + qualquer soco
Super Searing Skull: ← ↙ ↓ ↘ → SF
Sliding Kick: ↙ ↓ ↘ + CF
Especial Inicial: Bone Shaker Sf + Cf
Fim Especial: Skeleport + qualquer soco, Bone Shaker + qualquer soco
Combo Neutralizador: Bone Shaker
Combo Extensor: Soul Sword + Sf
Fatais: (2)
6 Feet Under: ← ← ← + Cf
Scimitar Stab: ← ← → + CR
Ultra Combo: ↓ ↘ → + SF
Combo Decisivo: ↘ ↓ ↙ + SR
Humilhação: ← ↙ ↓ ↘ → + CF

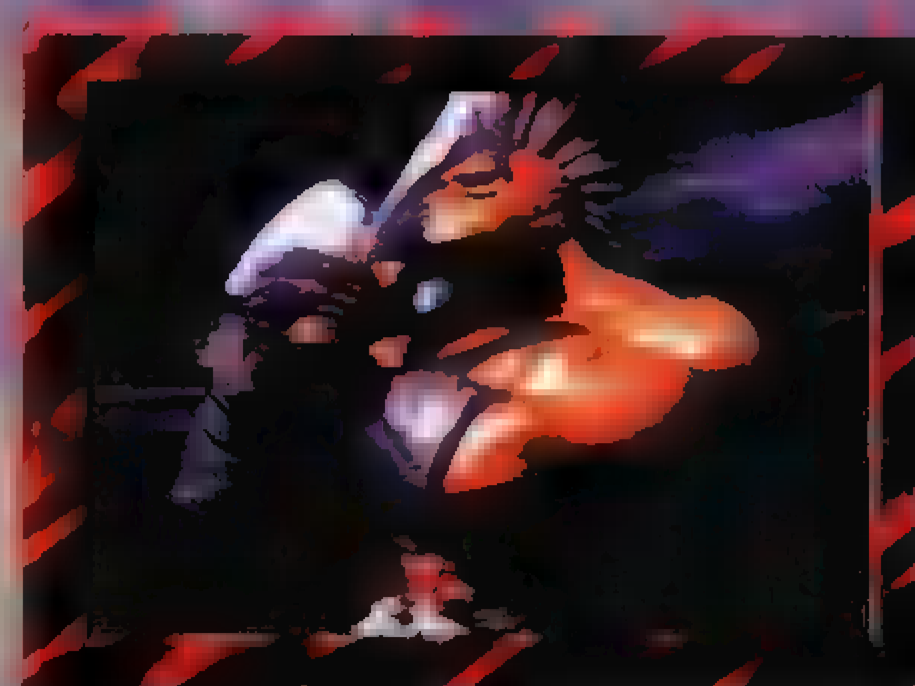




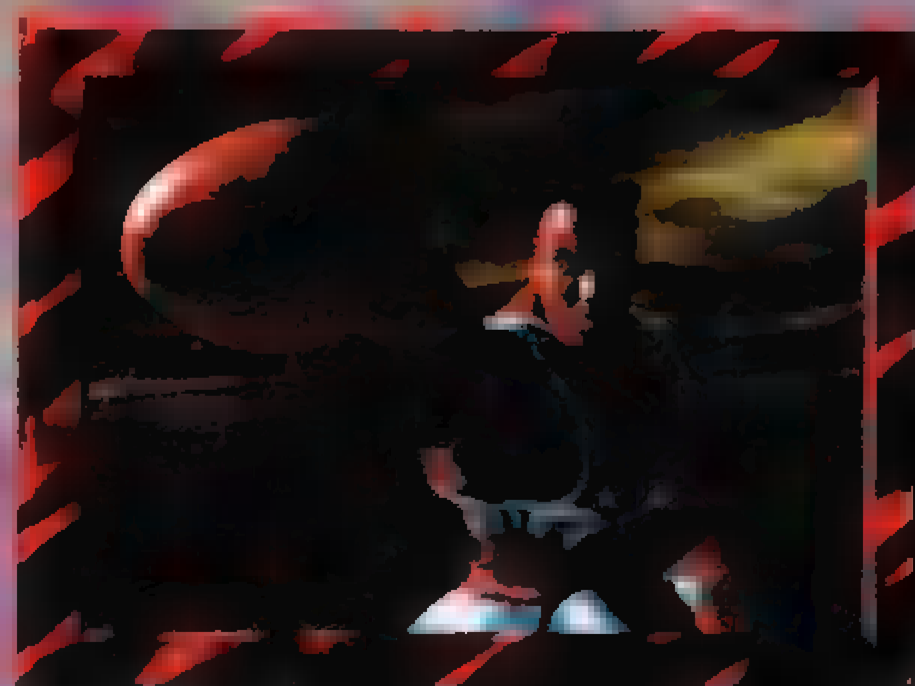
CHIEF THUNDER é um místico defensor da população nativa americana. Entrou no torneio para descobrir o que ocorreu com seu irmão Eagle num torneio passado.O chefe do trovão tem o poder de transformar o oponente em alguns objetos.

Phoenix: ↓ ↘ → + qualquer chute
Sammamish: → ↘ ↓ ↙ ← + qualquer soco
Triplax: carregar ← → + qualquer soco
Tomahawk CR: → ↘ ↓ ↙ ← SF
Reverse Triplax: carregar ← → + Sf
Especial Inicial: Tomahawk CR + CR
Fim Especial: Triplax SF, Phoenix CF, Sammamish Sf + SF
Combo Neutralizador: Sammamish
Combo Extensor: Triplex + Sf
Fatais: (2)
Super Chop: ↓ ↘ → + CF
Lightning: ↓ ↘ → + SF
Ultra Combo: ← → + SR
Combo Decisivo: ↘ ↓ ↙ + Sf
Humilhação: ↓ ↓ ← + CR









T.J. COMBO é um campeão de peso-pesado, mas seus títulos foram retirados, devido˜ào seu método brutal de luta. No torneio, ele tenta recuperar sua fama e fortuna.

Power Line: carregar ← → + SF
Rollercoaster: carregar ← → + Sf
Spinfist: carregar ← → + SR
Flying Knee: carregar ← → + CF
Knee K.O.: carregar ← → + Cf
Fast Flying Knee: carregar ← → + CR
Turn Around Punch: carregar ← → + SR
Cyclone: carregar SF e soltar
Especial Inicial: Rollercoaster + CF
Fim Especial: Powerline, Rollercoaster, Knee K.O., Spinfist, Fast Flying Knee
Combo Neutralizador: Knee K.O. e Fast Flying Knee
Combo Extensor: Spinfist + SR
Fatais: (2)
Neck Breaker: ← → → Sf
Taste The Screen: ↓ ↘ → + CF
Ultra Combo: → ← + SF
Combo Decisivo: ↓ ↙ ← + Cf
Humilhação: ↓ ↓ + SR

MEGA DRIVE

X-MEN 2 CLONE WARS

AARRHH!

Os X-Men são uma equipe de mutantes defensores da justiça. Quem reuniu o grupo foi o Professor Xavier, que também é mutante. A maior equipe do mundo foi criada pela editora Marvel há 32 anos. Desde então, os X-Men tiveram várias trocas de integrantes. Também deram origem a um desenho que é campeão de audiência na TV americana. O líder dos X-Men que participam desse game é o Ciclope (Cyclops), que lança poderosos raios pelos olhos. Fera (The Beast) é um mutante azul muito forte e ágil. É também um cientista muito inteligente. Noturno (Nightcrawler) é um mutante alemão que tem o poder de se teletransportar. Gambit, francês, tem o poder de energizar objetos e lançá-los contra os inimigos. Magneto é dividido entre o bem e o mal e às vezes acha que a única forma dos mutantes sobreviverem é dominando os humanos. Wolverine é o herói mais popular do grupo. Tem fator de cura superdesenvolvido e um esqueleto indestrutível. Finalmente, Psyloche é a gata com poderes psíquicos que enlouquece os marmanjos que curtem X-Men.

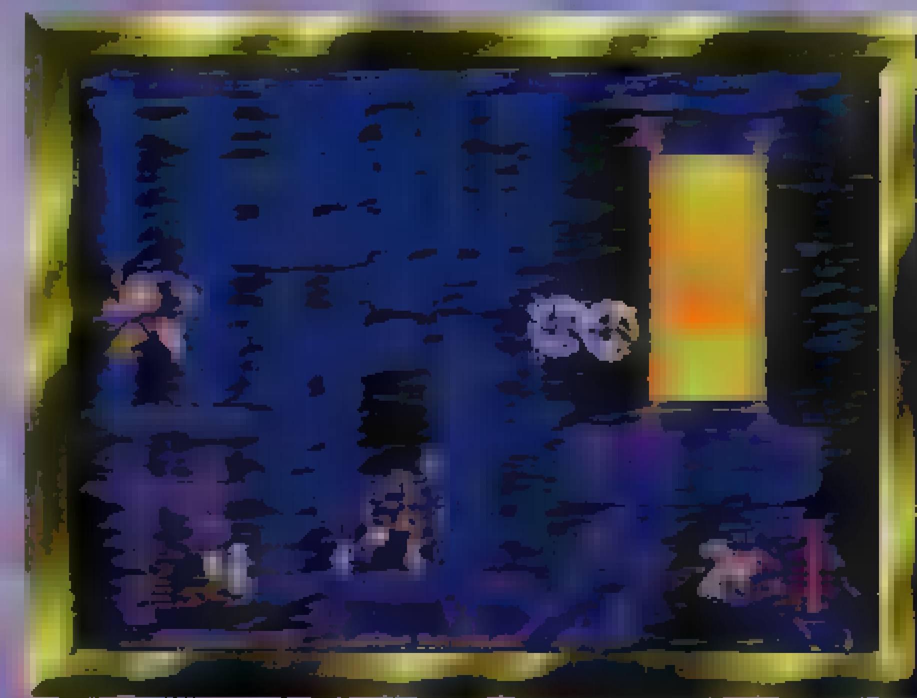
GRÁFICOS
8,5

SOM
7.5

DESAFIO
8,0

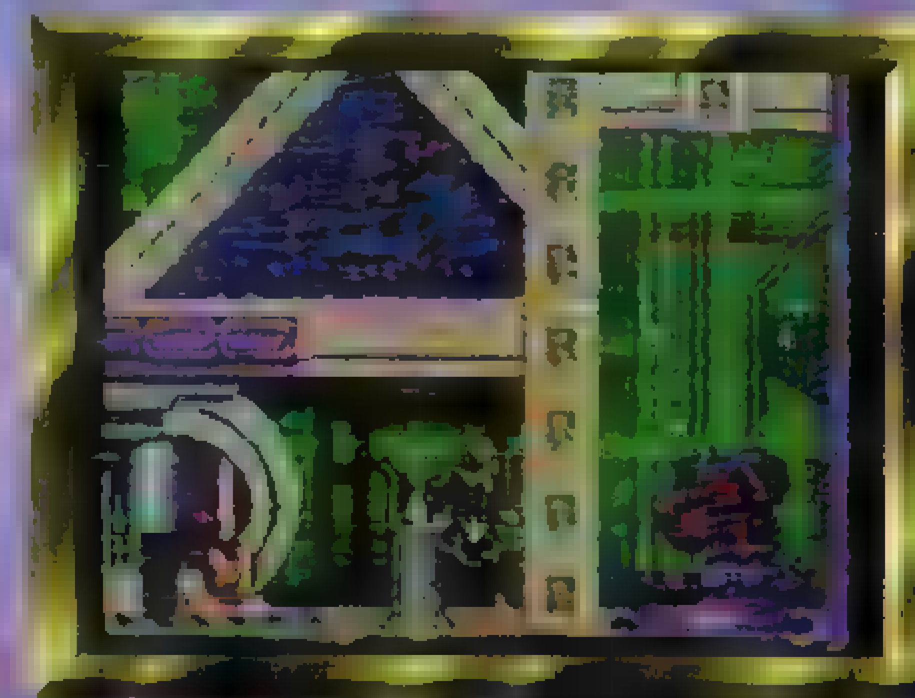
MÉDIA
8,0





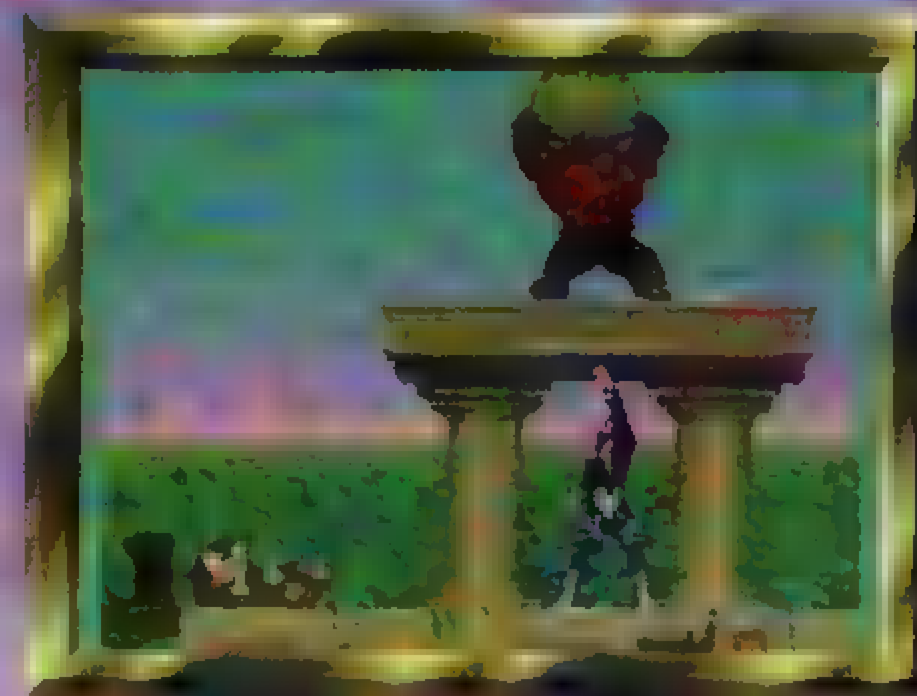
SENTINEL COOLANT CORE BOSS

Fique no canto da tela e desça entre os tiros da máquina. Acerte a roldana uma vez e suba novamente. Repita a operação.



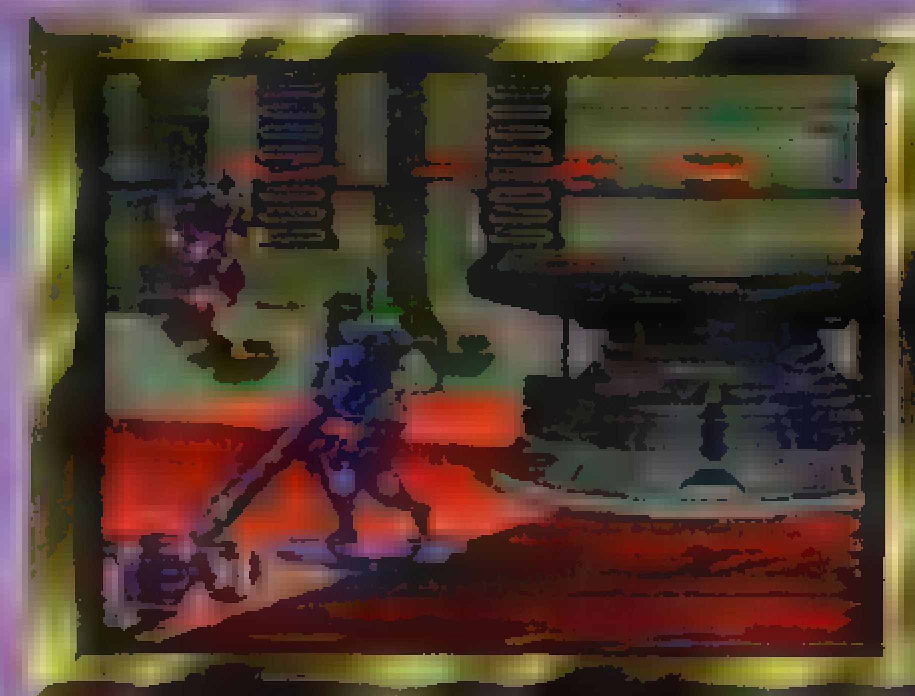
AVALON

Passe por baixo do Magneto e pare um pouco antes do raio de ação de seus tiros. Atire na diagonal. Repita a operação.



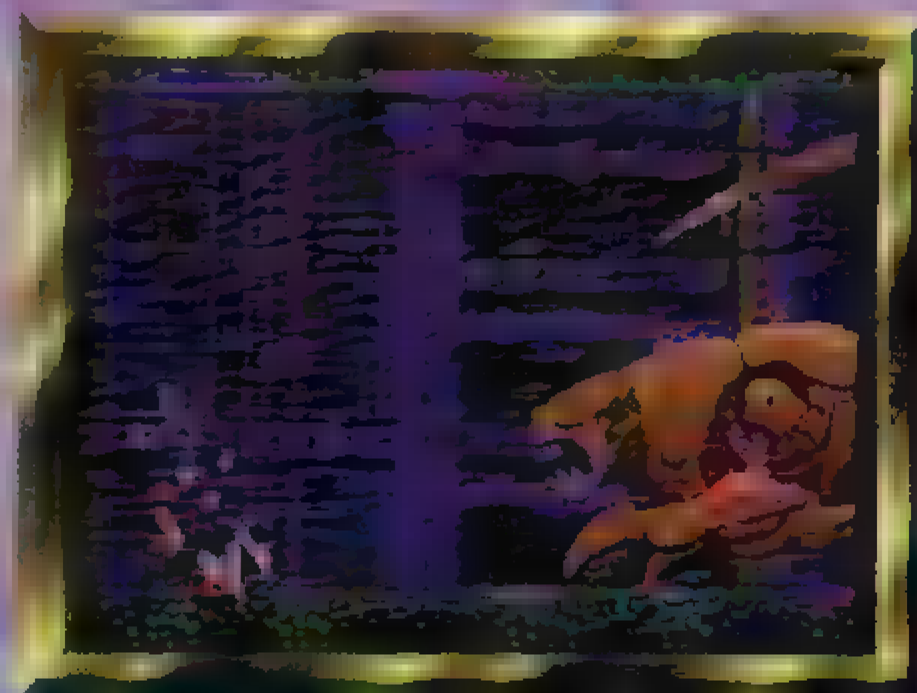
BANIMAZA EXTERIOR

Atire para cima bem embaixo do chefe. Quando aparecerem os filhotes, atire na direção deles. Suba na plataforma e acabe com esse animal grotesco.



BANIMAZA APOCALYPSE

Tome cuidado com os bagulhos girando pela sala. Mantenha-se do lado esquerdo, desviando. Ao aparecer o Magneto, fique pulando e atire sem piedade.



BROOD BOSS

Não pare de correr para a esquerda enquanto o escorpião gigante estiver em seu encalço. Quando a perseguição acabar, fique agachado atirando sem parar. Pule as investidas e desvie do ferrão. Nesse meio tempo, acerte-o no ar com convicção.

SUPER TIP - 99 VIDAS!!!

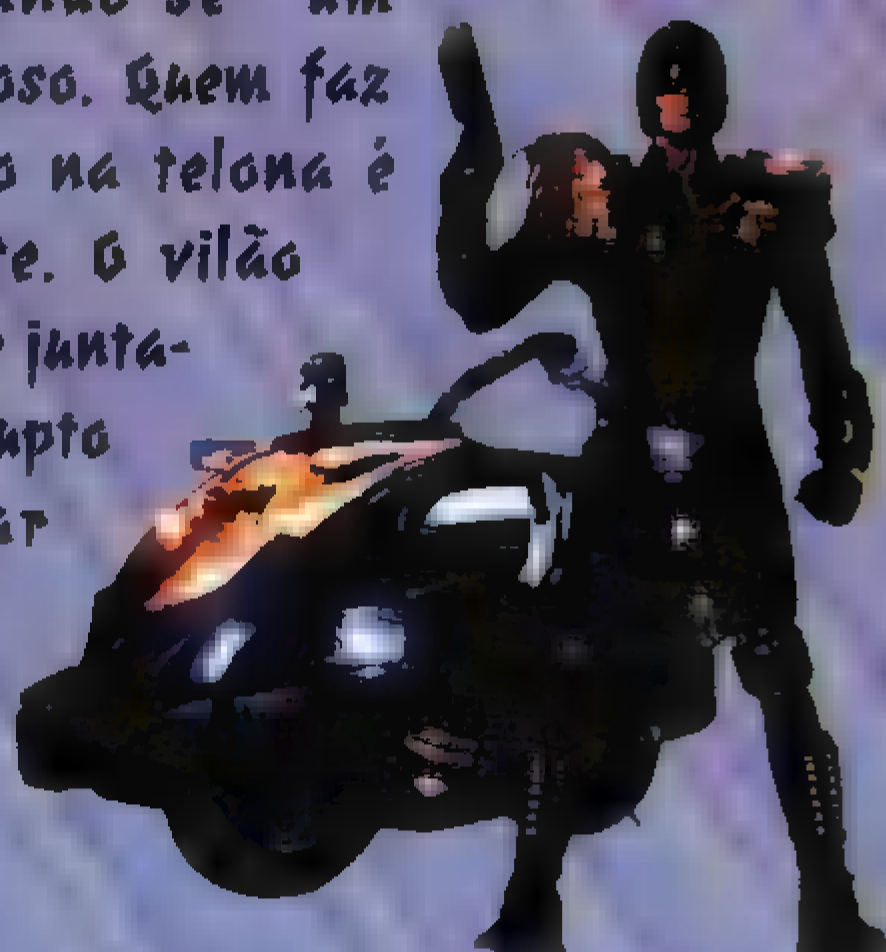
Dê PAUSE durante o jogo e pressione
↓ + C, ↑, ←, ↑, →, →, C
Você ouvirá um efeito sonoro confirmando o código. Depois detone o jogo com suas 99 vidas.

JUDGE DREDD

Judge Dredd (ou Juiz Dredd, como é seu nome no Brasil) é um herói de quadrinhos que vem sendo publicado há quase vinte anos pela editora inglesa Fleetway Comics. As suas histórias se passam no futuro, quando o que resta da civilização humana são duas enormes cidades: Mega City Um e Mega City Dois. O resto do planeta é um deserto árido conhecido como Terra Devastada. Os Juízes são a autoridade máxima nas cidades, e o Juiz Dredd é o mais eficiente de todos.

ARRRHH!

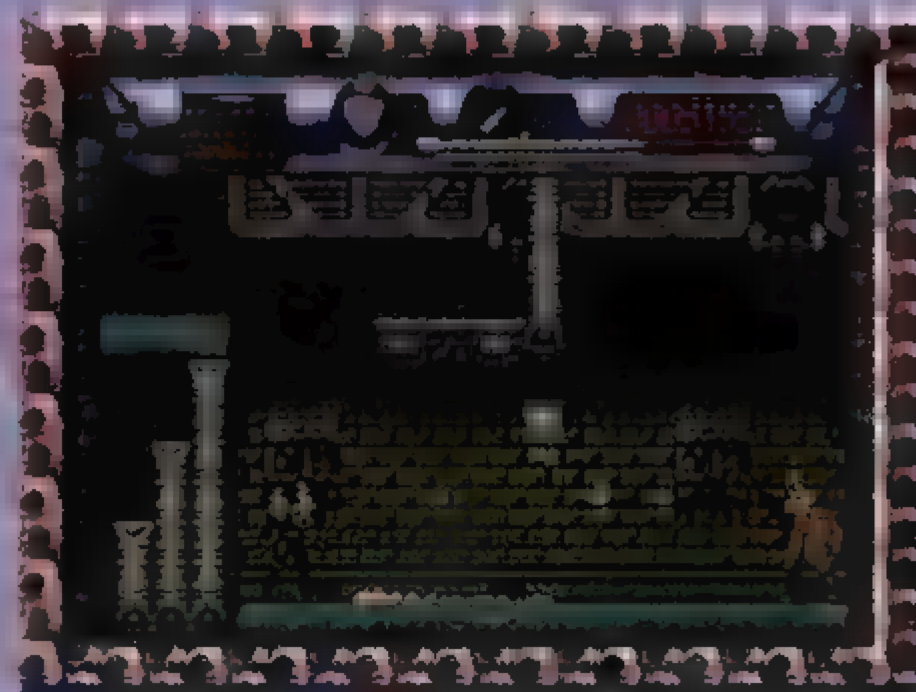
Este game é baseado na versão de Dredd para o cinema: o filme *O Juiz*, que tem Stallone no papel-título. O vilão da história é Rico, que pode ser considerado "irmão" de Dredd. Os dois nasceram graças ao polêmico projeto Janus, cujo objetivo é criar Juízes artificialmente. Com Rico as coisas não correram como esperado, e ele acabou tornando-se um perigoso criminoso. Quem faz o papel de Rico na telona é Armand Assante. O vilão foge da cadeia e junta-se a um Juiz corrupto para dominar Mega City. Só Dredd pode acabar com os planos deles!



GRÁFICOS	8,5
SOM	8,5
DESAFIO	9,0
MÉDIA	8,5

BLOCK WAR

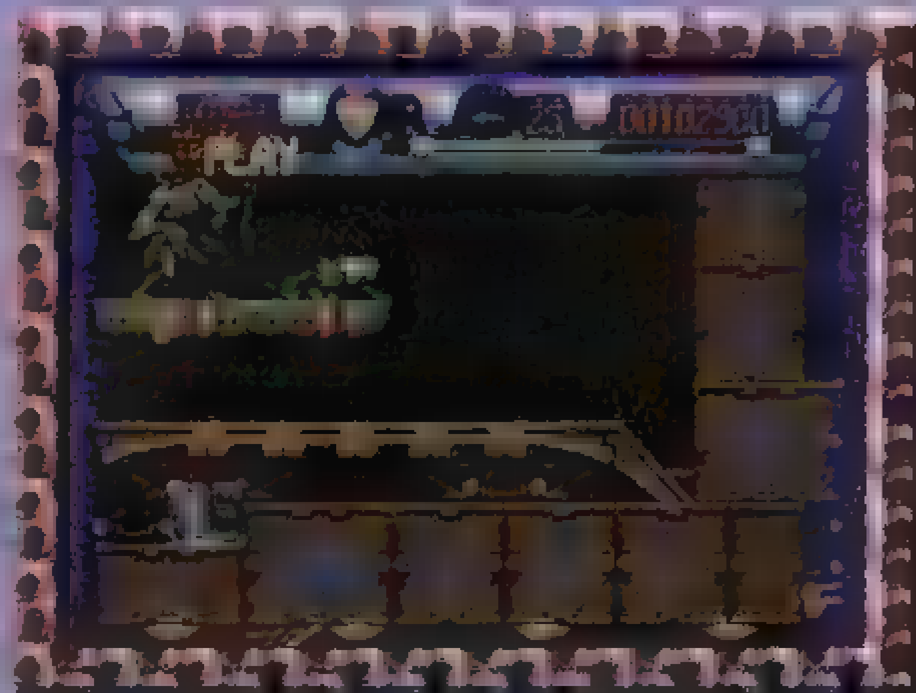
Seu primeiro objetivo é destruir todo o suprimento de munição. O segundo é limpar a área de um bando de viciados. Tente render os bandidos!.



Vencer o chefe da primeira fase é fácil, é só ficar no canto da tela atirando sem parar. Tome cuidado com as rajadas de fogo e os coquetéis molotov.

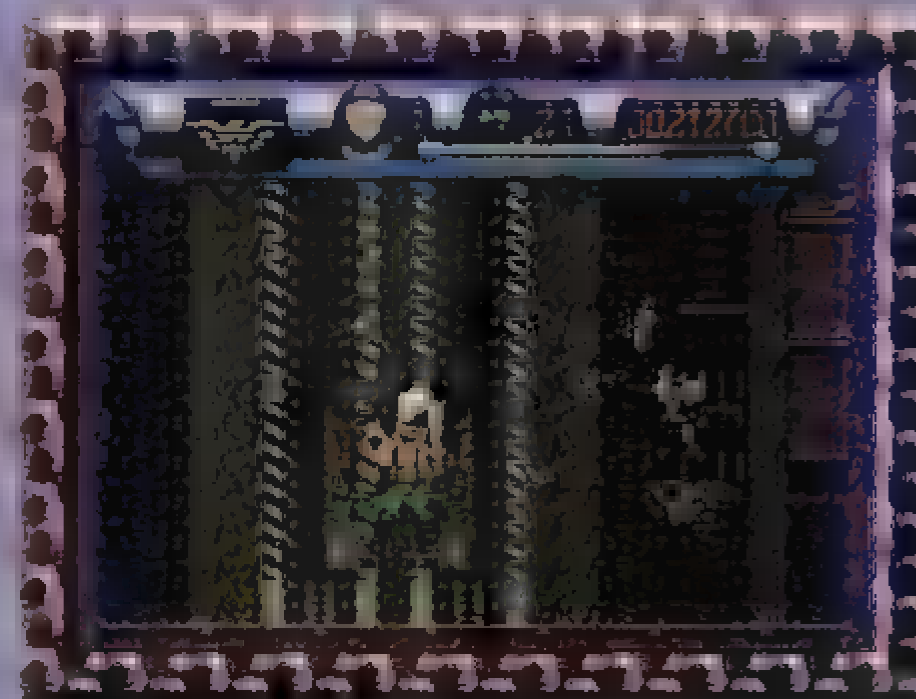
BREAKOUT ASPEN

Nesta fase seu objetivo é fechar todas as portas das celas e fazer o que Judge Dredd faz de melhor... aniquilar seus inimigos!



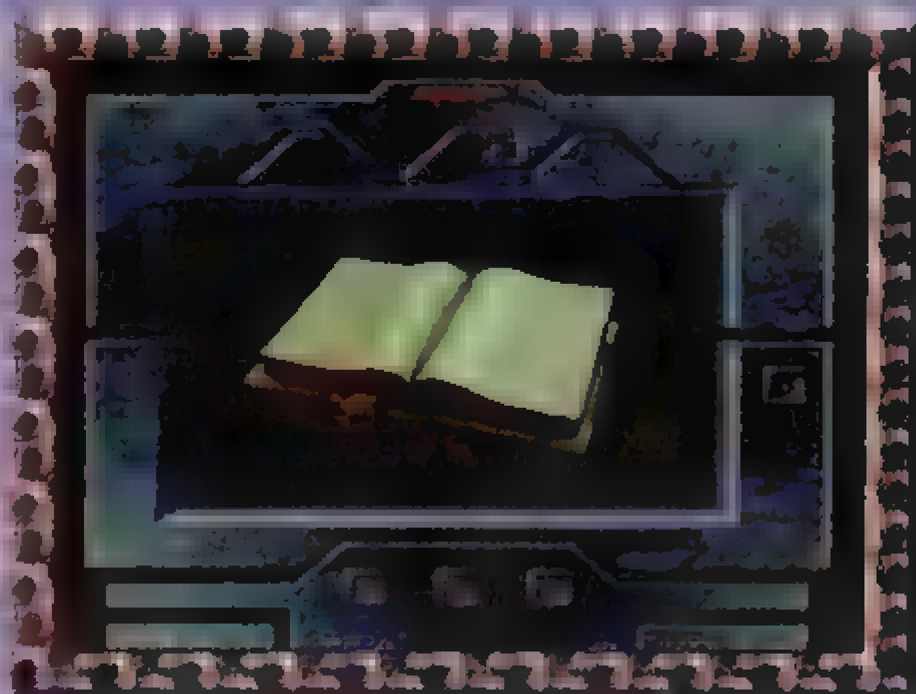
Engatinhe através da parede para recolher esta vida. Mas tome cuidado com o alien que aparece no momento em que você pega o ítem. Para eliminar o chefe da 2ª missão, fique no elevador atirando mísseis.





SHUTTLE CRASH IN THE CURSED EARTH

Esta é mais uma cena do filme, na qual Judge Dredd tem que provar sua inocência recuperando a prova (um livro).



O chefe é um mutante canibal, um dos temidos filhos de Pa Angel, o Mean Machine. Com seu braço biônico, produz um ataque numa sequência de mísseis, alternando com uma avalanche de pedras. Fique a uma distância média atirando sem parar com a pistola.

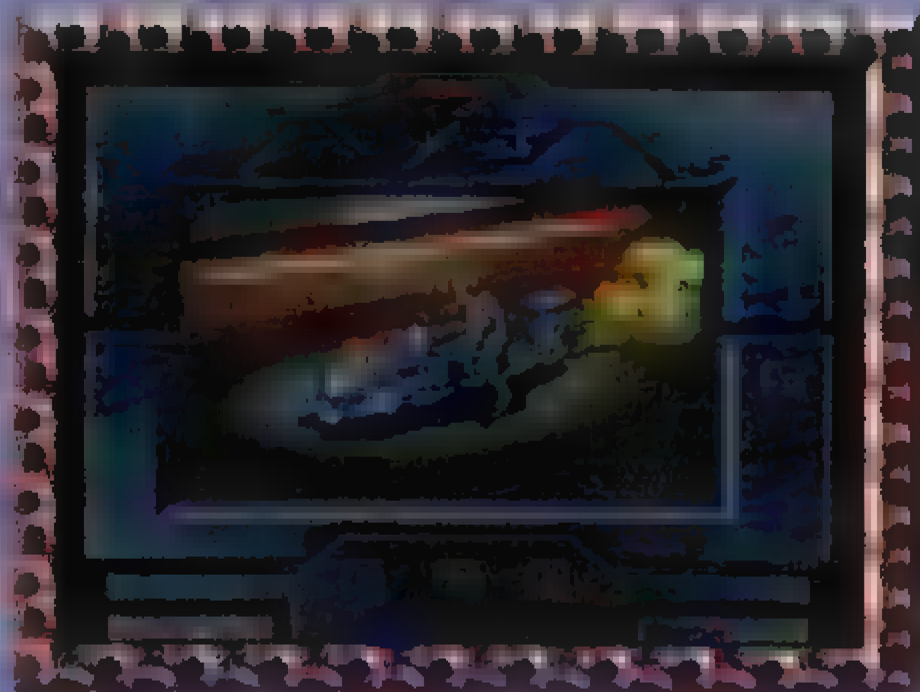


PREPARE FOR THE FINAL FIGHT

Nesta fase Dredd tem que prender e eliminar os capangas de Rico.

LOCATE RICO

Sua missão é encontrar os cartões magnéticos que abrem as passagens.

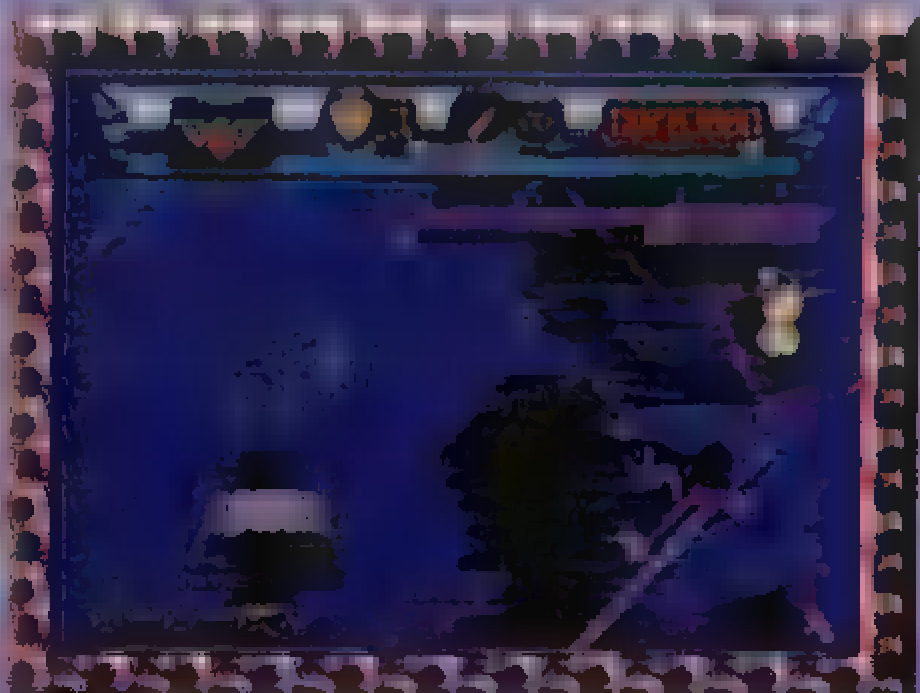


Esta fase é cheia de canhõezinhos chatos. À medida em que você se aproxima, eles lançam ataques fulminantes. Não esqueça de checar bem os cantos. Ao terminar as missões, siga pela esquerda em direção à saída. Pegue a moto e saia alucinadamente.



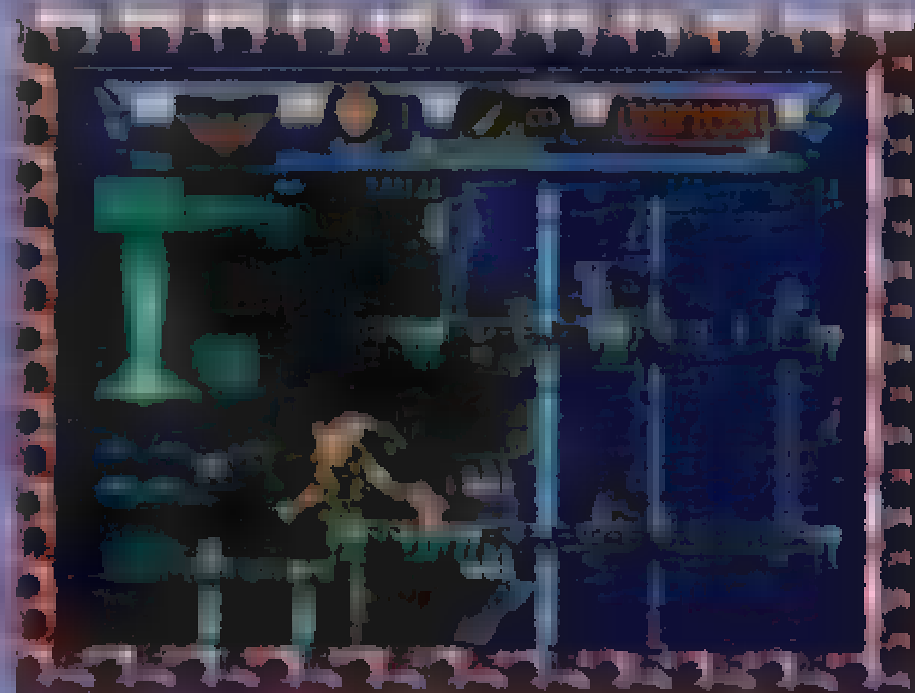
ESCAPE FROM JUDGE HUNTERS

É uma das fases mais dinâmicas do jogo. Você estará em seu superveículo, atirando e voando sobre Mega City. Tome cuidado com as minas que bloqueiam seu caminho.



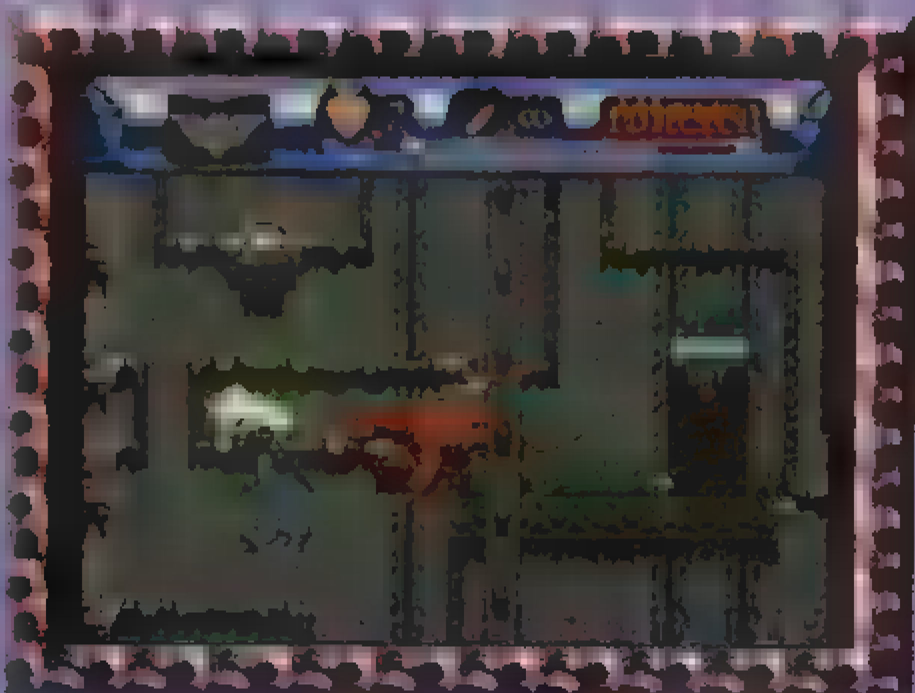
ACESS THE JANUS LAB

Você deve encontrar e destruir os ABC Robots. Para destruir os ABC, faça-o em duas etapas; não adianta atirar alucinadamente; tome muito cuidado com os ataques poderosos, atire com convicção quando eles estiverem vulneráveis.



INVASION BY GILA MUNJA

Judge Dredd terá mais uma missão clássica: eliminar os inimigos; porém, o chefe desta fase possui um tigre mutante que cospe fogo em seus ataques; de vez em quando o pentelho solta uma rede. Para detoná-lo, encurrale-o no canto esquerdo da tela e... descarregue o seu arsenal !!!



ENTER THE JANUS LAB

Esta é mais uma fase que possui um vasto arsenal para o nosso herói. Arme-se à vontade, tomando cuidado com o visual: o cenário se confunde com as armadilhas.

RC 4 HOSTAGE SITUATION

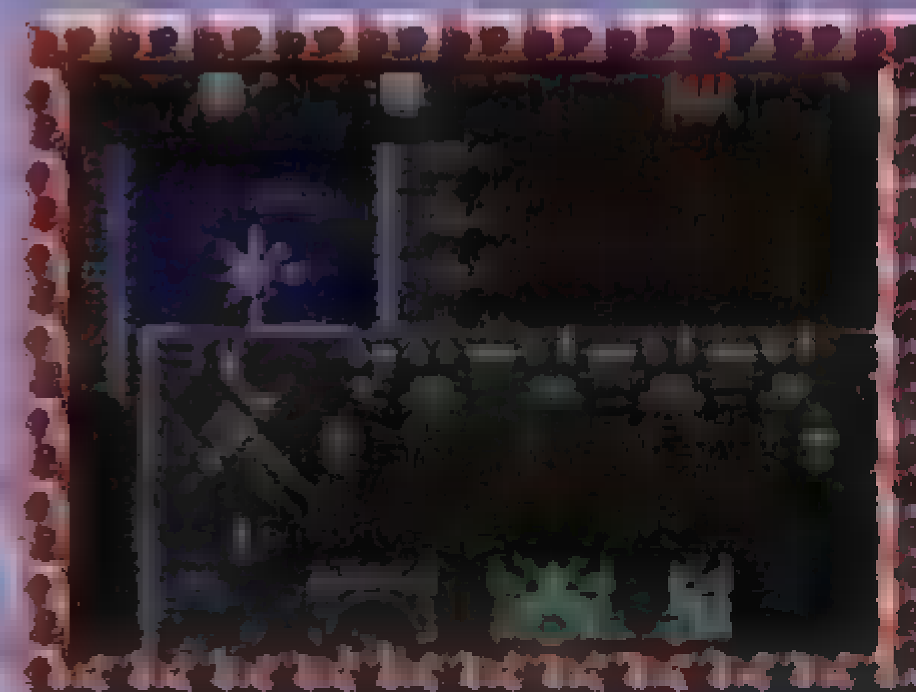
Seu objetivo prioritário é destruir os recipientes de RC 4, substância altamente tóxica, e de quebra, fuzilar os adversários. Ah! Lembre-se de procurar por mais disquetes nessa fase para ambos os consoles.

RIOTS IN MEGA-CITY ONE

Agora Judge Dredd terá que prender Sky Surfer, que é um dos seus principais inimigos. Depois: limpar a área! Cuidado com os carinhas que soltam a rajada de fogo.

ABOARD JUSTICE ONE

Prepare-se para o pior! Mega City está prestes a ser invadida por mortos-vivos. Judge terá que resguardar um invento de Janus que permite a interface da zona morta com Mega City. PUNK!!!



A tal invenção está na terceira tela. Pule em um trampolim perto da nave para alcançá-la e ativá-la. Ah sim... Lembra daquele bichinho da 2ª fase? Agora ele aparece como chefe te atacando com os tentáculos; para liquidá-lo, pendure-se no teto e, toda vez que ele tentar subir, desça descarregando todo o arsenal que puder.

FINAL JUDGEMENT

Nesta fase Judge está irado porque foi enganado por todos. Tudo não passou de uma falsa trama diabólica para distraí-lo



enquanto fatos obscuros ocorriam em Mega City. Dredd resolve agir por conta própria e acabar com a brincadeira.

Nesta fase, prenda todos os espíritos que puder. Todas as Boings economizadas durante o jogo serão úteis, principalmente contra o chefe e os sub-chefes.Assim Dredd está vingado e você com o dedo inchado !!!



SUPER TIPS

1º Disquete - Fase 1	-	CÓD: KZDVT
2º Disquete - Fase 2	-	CÓD: JRQWNO
3º Disquete - Fase 4	-	CÓD: PSTRVJZ
4º Disquete - Fase 8	-	CÓD: HQWVLT
5º Disquete - Fase 10	-	CÓD: WDRCNPU

GAME IS OVER CREEPS!



NEOGEO

WORLD HEROES PERFECT™

GRÁFICOS
8,5
SOM
9,0
DESAFIO
8,0
MÉDIA
8,5

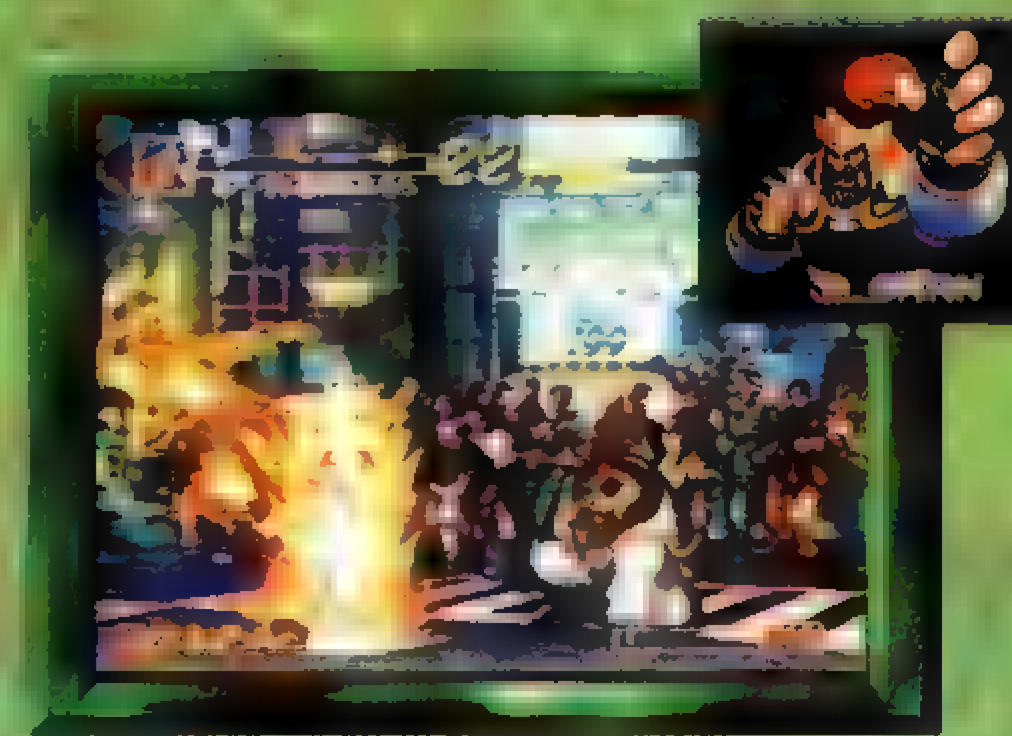
WORLD HEROES "MAIS DO QUE" PERFECT

É isso aí, moçada, ele tá a cara do arcade! Para nós, game-maniacos, é um prato cheio. Neste jogo, com seus 16 superpersonagens, a jogabilidade é ótima, todos os golpes entram com facilidade. E que golpes! A versão tem uma hiper inovação que é o Crazy Death Blow (CDB) ou, simplesmente, supermovimentos. São executados somente quando sua barra de energia está piscando. Cada herói tem o seu, que é fatal. Pra compensar, o comando ABC Special Attack pode ser feito a qualquer hora e cada um também tem o seu particular. Além disso, você pode dar o golpe para quebrar a defesa inimiga e aplicar um combo em seguida. Uma dica é usar um supergolpe com a barra "HERO" cheia. Isso aumenta muito o dano causado. Graficamente falando, novas animações foram feitas para acomodar o botão adicional de ataque e os CDB. Os fundos são massa, bem coloridos, e o som não é o máximo, mas tá legal, bem definido. Vale a pena perder algumas horas do seu precioso tempo neste game.

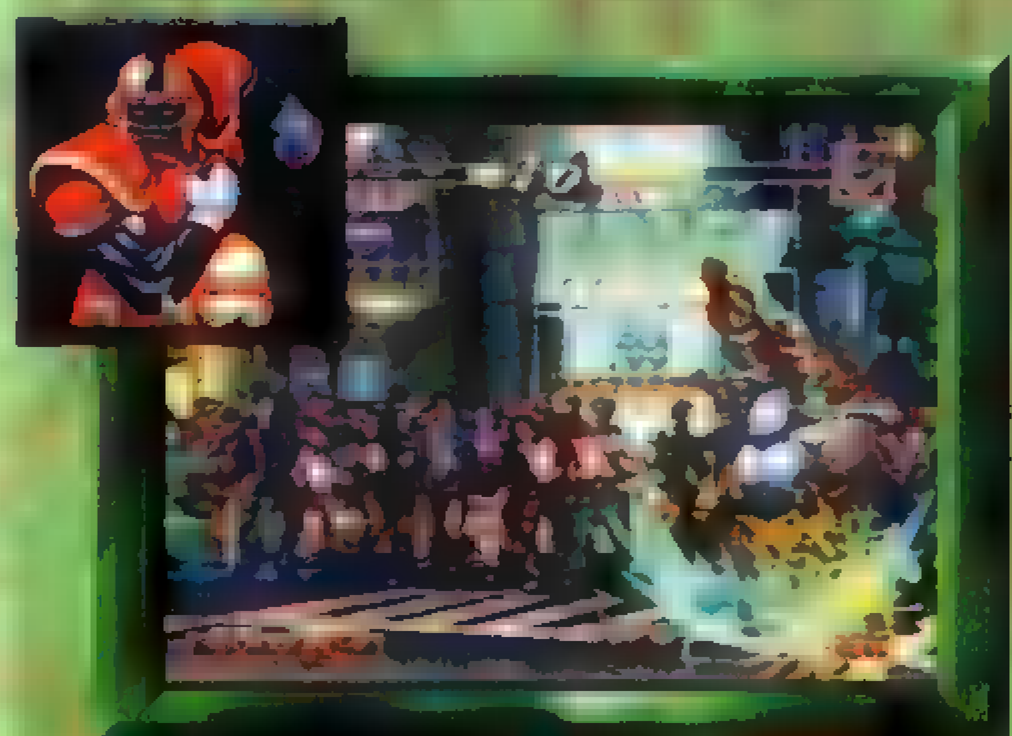




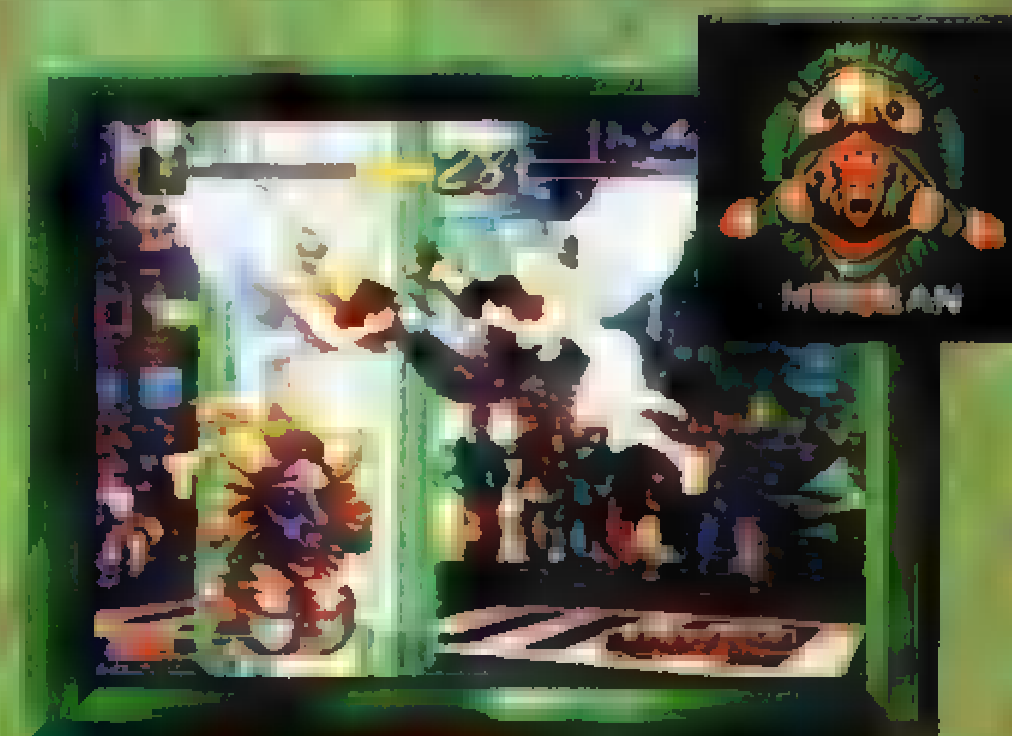
HANZOU mantém todos os movimentos da versão anterior. O teleporte pode ser útil, mas procure usá-lo na hora exata. Seu CDB é uma sequência de cortes ferrados.



J. CARN continua poderoso. Seu Mongolian Tiger Roll é devastador. No CDB solta um jato que sobe e desce 2 vezes, formando uma coluna de fogo que detona o adversário.



JOHNNY MAXIMUM é tão forte quanto o Muscle Power. Ele executa movimentos devastadores. O CDB é considerado o melhor de todos. Confira.



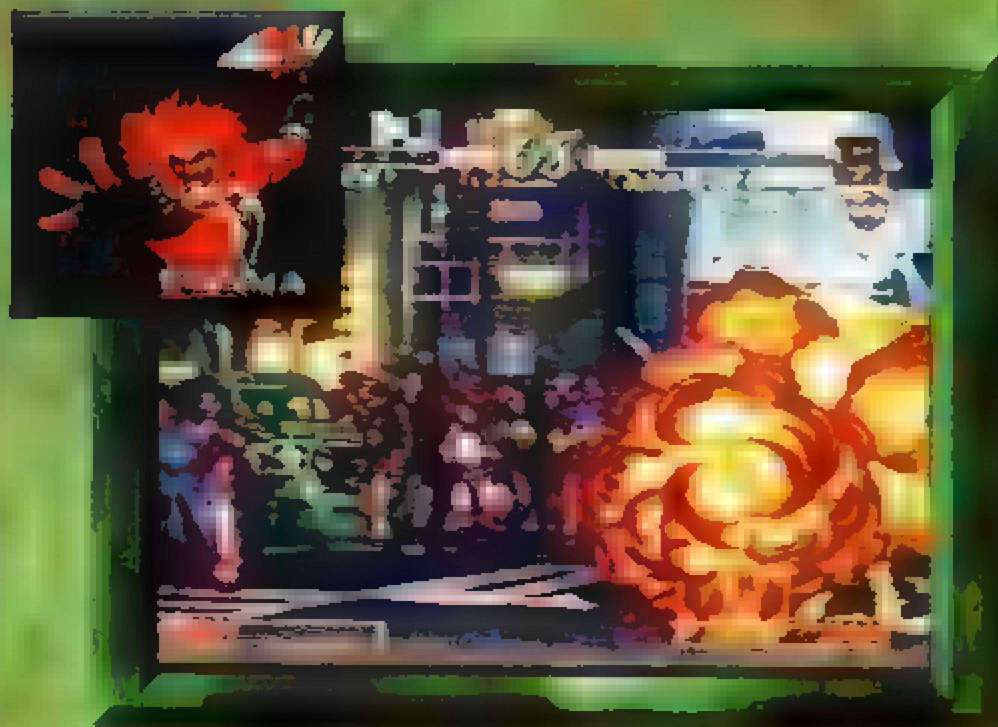
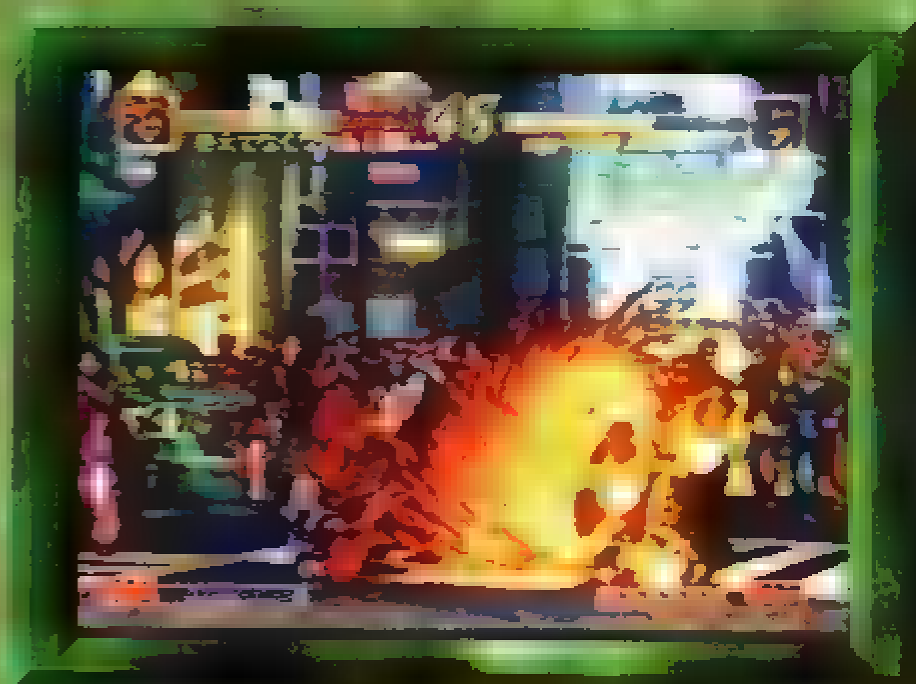
MUDMAN pode ser bem perigoso ao usar seus Mud Gyro, Mud Cutter e Mud Launcher para manter os ataques aéreos afastados. No CDB, Mud pede ajuda dos anjos.



SHURA é um dos mais fracos do jogo. Use bastante o Tiger Claw e o Tiger Fang. No CDB é aplicada uma sequência de socos e chutes, seguida por um Flying Knee Slach.



BROKEN mantém os inimigos à distância com suas pernas e braços elásticos. O CDB dele é simples, dispara vários projéteis no inimigo, que explode.

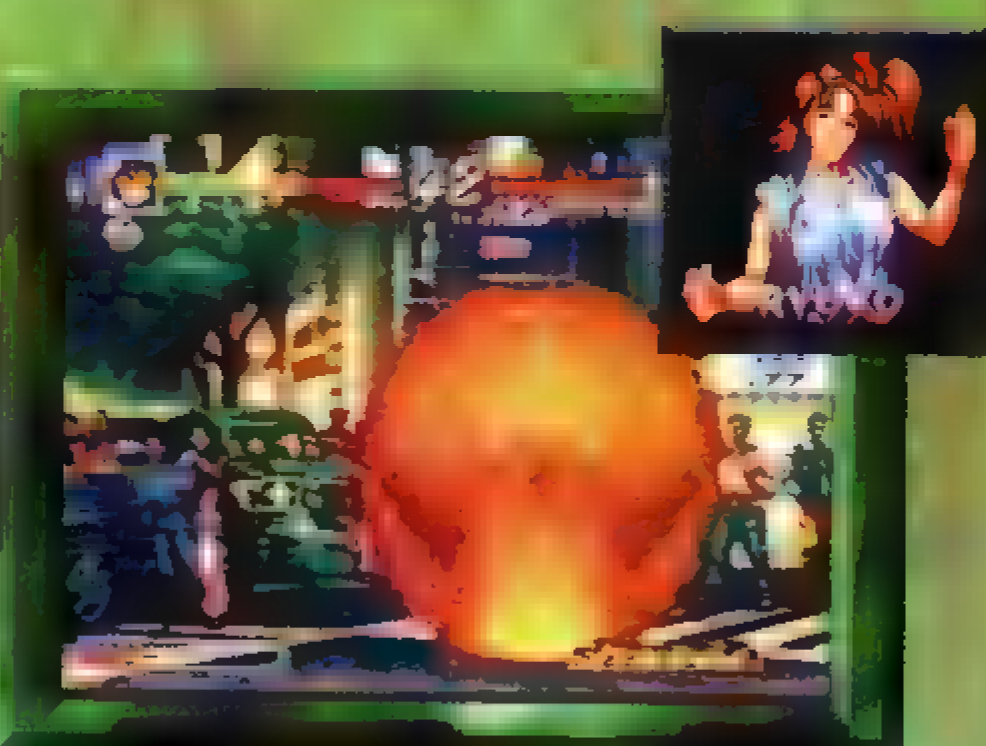
FUUMA está menos poderoso do que antes. Seu Reppu Zan não é mais um jato de estrelas, mas sim um forte redemoinho de vento. Tem 2 CDBs: Atomic Crash e Fireball Slug; o visual desses golpes impressiona pra caramba, bárbaro.




JANNE é uma boa heroína de defesa. Procure usar sua Justice Sword para os inimigos que gostam de saltar para cima de você. Tem 2 CDBs: Angel Arrow, que é golpe extremamente cortante, e Fire Bird, um pássaro de fogo impressionante.



DRAGON está mais fraco que no World Heroes 2 Jet, mas ainda possui o seu famoso Dragon Kick. O CDB é uma sequência de socos seguidos por um Dragon Kick.



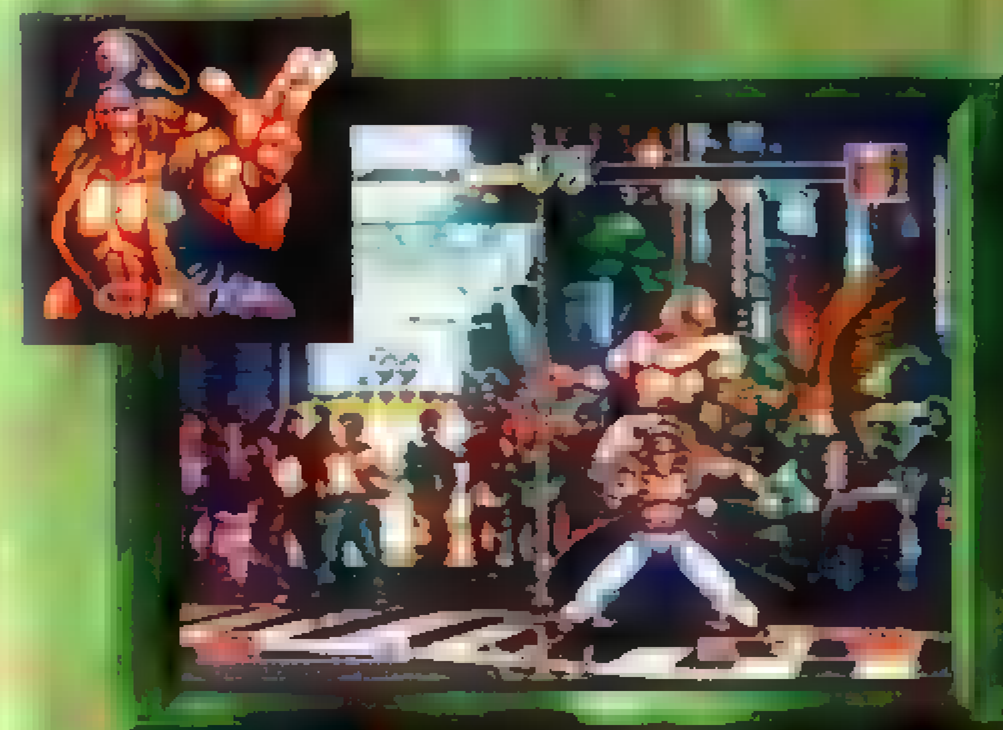
RYOKO não possui todos os movimentos de antes, mas continua com sua Lariat Drop, que não pode ser bloqueada. Seu CDB é explosivo.



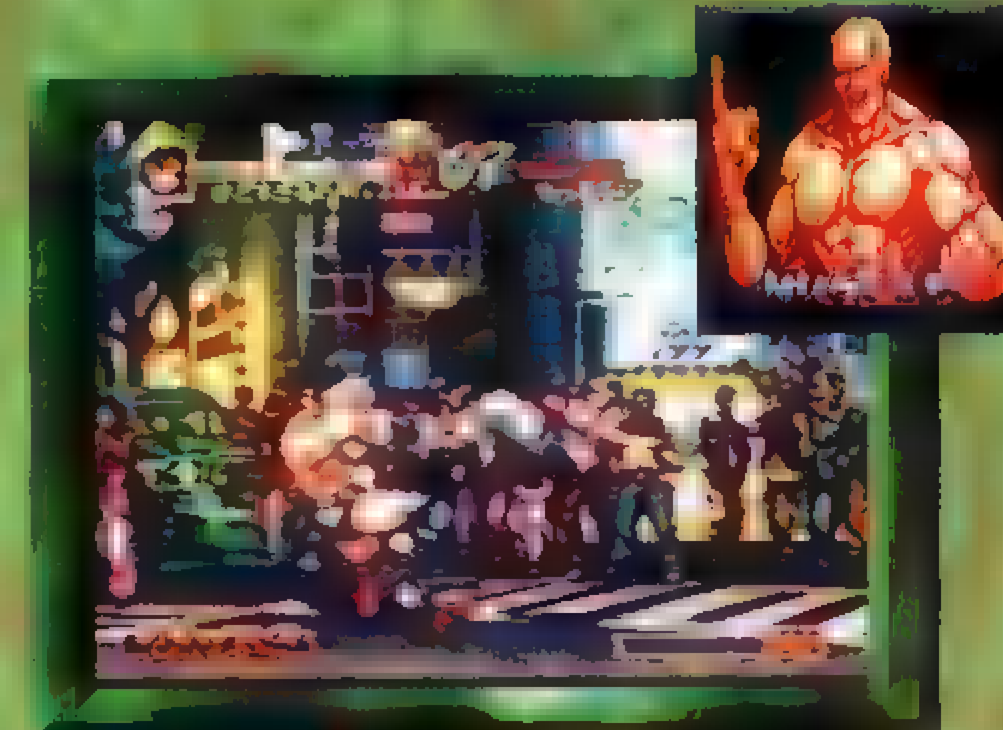
RYOFU é um dos mais poderosos, com ataques fortíssimos. Seu CDB parece o Flame Spear com a participação especial de uma besta selvagem e flamejante.



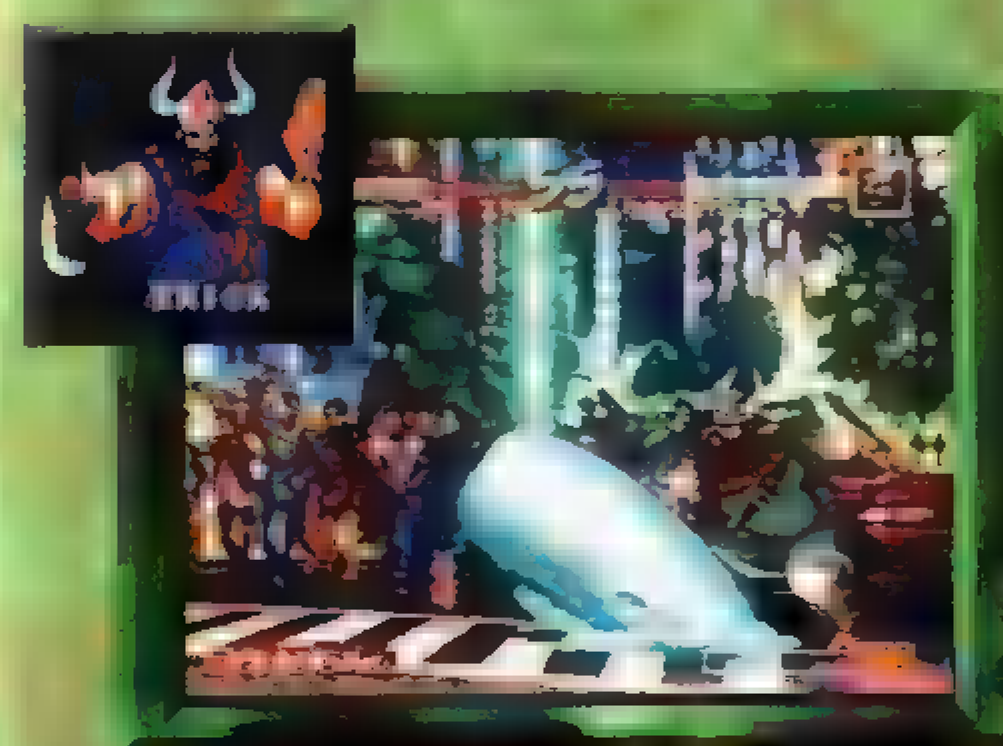
RASPUTIN continua detonando suas Fireballs, Iceballs e Thunderballs. O CDB desse cara é meio estranho, num jardim secreto em meio a muitos corações!



CAPTAIN KIDD está mais fraco nesta versão, apesar de ainda ter seus projéteis e o Spiral Kick continuar sendo um ataque poderoso. No CDB o capitão enforca o adversário.



MUSCLE POWER tem uma força inacreditável. No CDB bate várias vezes o adversário no chão e finaliza com 2 pilões giratórios. Difícil ter cabeça que resista!



ERIK é um cara poderoso. Seu Thor's Hammer é fatal e seu Water Wave pára o ataque do adversário. Seu CDB tem a participação de uma baleia bastante feroz.



JACK é um personagem fraco; procure usar seu Razor-Sharp, sempre perigoso. No CDB é impossível aproximar-se dele, pois fica todo eletrizado.

STREET FIGHTER

SATURN

LOOK OUT!

Cara, esse clássico Street Fighter é idêntico ao arcade, com personagens menores e vozes diferentes. Todos os cenários são digitalizados, baseados no filme, que aparece também num preview na apresentação. A música é demais, em compensação as vozes deixam muito a desejar.

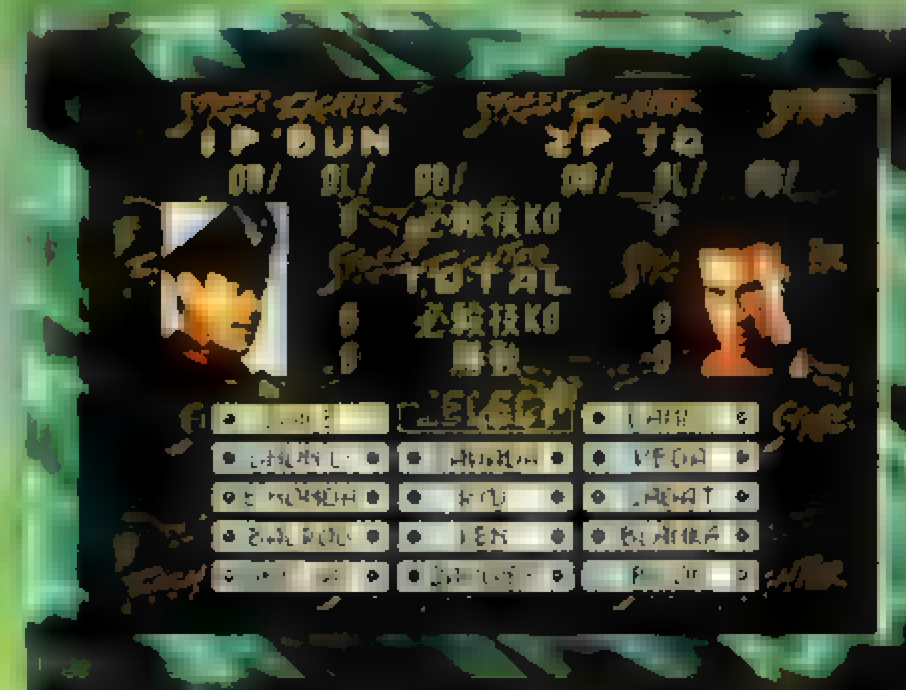
São 2 novas opções de jogo: Movie Battle, na qual você joga com o Guile contra o Bizon, e Trial Battle, baseada em tempo de luta.

Dos personagens, o novo é o Sawada, que aparece no filme. Ele tem uma espada que só aparece quando você aciona ■ poder. Seu estilo de luta parece com o do Guile. Tiraram o Blade, recolocaram o Dee Jay, e o Blanca não é mais um lutador secreto (versão arcade). Alguns dos caras ganharam golpes novos, muito mais reais, com a imagem digitalizada. Outro grande barato é a medida de poder, que é representada por uma barra que se enche enquanto você bate no adversário.

Quando está no SUPER os poderes saem detonando. Cuidado com o controle direcional que não tá muito legal e mande ver neste jogo que é massa!

GRÁFICOS	9,5
SOM	8,5
DESAFIO	7,5
MÉDIA	8,5





Nesta tela aparecem as opções de jogo. Escolha a melhor para você, o seu personagem e mande ver!



Saca só a tela que aparece quando você chega ao superfinal de cada um dos combos!!!



M. BISON -
Super Scissor Kick:
carregar ←, → ← → + chute



CAMMY -
Super Cannon Thrust:
↓ ↘ → ↓ ↘ → + chute



CHUN-LI -
Super Lightning Kick:
carregar ←, → ← → + chute
Super Birds of Prey:
carregar ←, ↓ ↘ → ↓ ↘ → + soco



GUILE -
Super Razor:
carregar ↙, ↘ ↙ ↑ + chute
Super Van Damme Kicks:
carregar ←, → ← → + soco



HONDA -

Super Torpedo:

carregar ←, → ← → + soco



RYU -

Super Burst Fireball:

↓ ↘ → ↓ ↘ → + soco



Dee Jay -

Carnival Hook-Kick:

carregar ←, → ← → + chute



SAGAT -

Super Tiger knee Uppercut:

→ ↓ ↘ → ↓ ↘ + soco



SAWADA -

Super Axe Kick:

↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + chute

Super Punch Katana: (de perto)

segurar soco, → → e soltar



KEN -

Super Flaming Dragon:

→ ↓ ↘ + soco

Super Knee Slam: (de perto)

← ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + chute



BALROG -

Super Shadow Dash:

carregar ←, → ← → + soco



BLANKA -

Grand Sahave Rolling:

carregar ←, → ← → + soco



VEGA -

Super Flip Throw: (de perto)

↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + soco

Super Gymnastic Flips:

carregar ←, → ← → + chute



ZANGIEF -

Super Vortex Crusher: (de perto, horário)

2 x 360° +soco

Super Flying Airplane : (na aproximação)

↓ ↘ → ↓ ↘ → + soco

TIPS

OBS: os golpes estão descritos para serem executados com os lutadores à esquerda da tela; se estiver à direita, inverta os comandos → e ←.



DRAGON BALL Z





Dragon Ball apareceu pela primeira vez na revista *Shonen Jump*. Hoje é um dos desenhos japoneses de maior sucesso no mundo. Para você ter uma idéia, Dragon Ball passa há quase dez anos na TV japonesa. Dragon Ball quer dizer mesmo Bola do Dragão. São sete Dragon Balls, espalhadas pelo mundo. A missão de Gokku, vindo do planeta Saya-Jin, é unir as sete bolas. Quando unidas, o deus Dragão aparece e realiza um desejo de quem as encontrou.

Dragon Ball Z é a segunda fase da super série (a primeira teve 166 episódios!). Nessa etapa, quem aparece é o espirito de Gokku (que morreu várias vezes e virou anjo), seu filho Gohan e muitos outros alienigenas. Infelizmente, esse é o ano do fim do *Dragon Ball* no Japão. A Toei Animation, produtora da série, está encerrando o ciclo de aventuras inéditas. Mas não desanime: nossos agentes infiltrados avisam que *Dragon Ball* vai pintar no Brasil logo, logo. A gente avisa quando estiver marcada a estréia do desenho.

GRÁFICOS	7.6
SOM	8.6
DESAFIO	8.6
MÉDIA	7.5





O manual do jogo traz tudo o que você precisa saber sobre os golpes dos personagens. Por isso, o legal é você saber um pouco mais da história de cada um dos heróis do game. Lá vai:

Goku:

É o principal herói do desenho animado e, lógico, do jogo. Ele nasceu no planeta Vejita. O Super Saya Jin (ou Sayan, como também pode ser chamado) é muito calmo, fiel aos seus amigos e se posiciona contra a violência. Entretanto, quando ele invoca seus poderes -ficando loiro- , pode se preparar porque seu golpe Kame Hame Ha detona qualquer inimigo.

Gohan:

Nesta versão de Dragon Ball Z, o filho mais velho de Goku já aparece adulto. Como seu pai, é capaz de acabar com qualquer adversário com seus poderes de Super Saya Jin. Os poderes que esse personagem pode usar são muito desenvolvidos por causa da continuação de seu treinamento com Kaioshin.

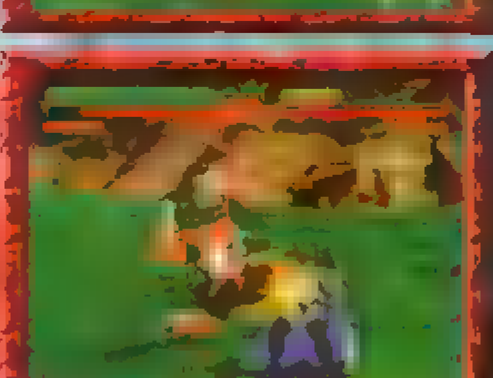




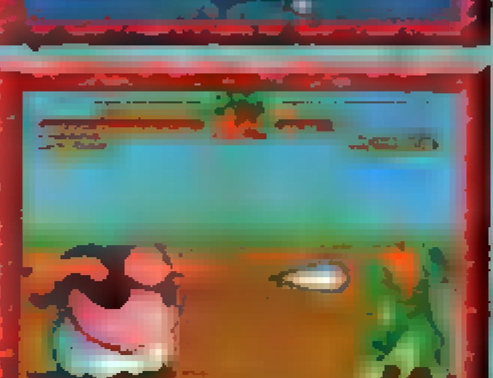












Vejita (ou Bejita):

O planeta desse Super Saya Jin foi destruído pelo terrível Freeza. Assim, ele não pode tomar seu lugar de príncipe do planeta, onde seu pai era o Rei. Acaba unindo suas forças a Goku na luta contra o mal.

Gothen:

É o filho mais novo de Goku. Mesmo sendo ainda uma criança, é muito poderoso e capaz de desferir o golpe Kame Hame Ha de seu pai.

Trunks:

Nasceu na Terra. E filho de Bulma com Vejita. Grande amigo de Gothen, ele também desenvolveu com louvor seus poderes de Super Saya Jin.

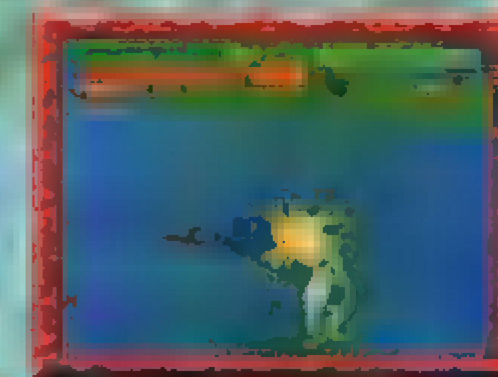
Número 18:

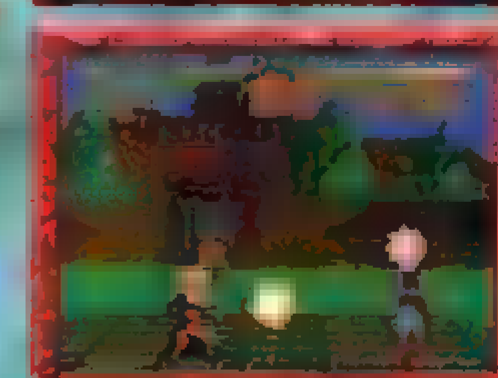
Andróide loira construída pelo doutor Gero.

Bou (leia-se Bu):

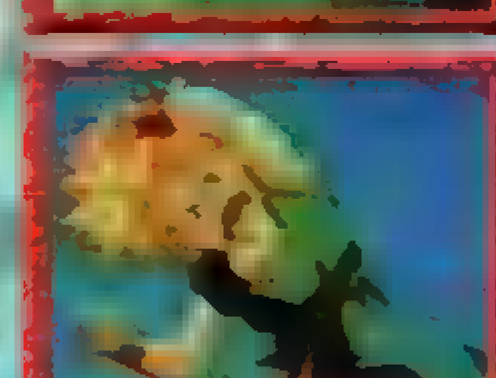
É conhecido no desenho como Majin Bou. Majin quer dizer "raça do demônio". Majin Bou é um ser criado com o acúmulo de força extraído dos Super Saya Jins, que foi introduzido em seu ovo, antes










Kaioshin:

Embora não seja muito fácil de acreditar, esse simpático alienígena é um homem e não uma mulher. Foi graças a ele que Gohan recuperou seus poderes, que havia perdido quando ele interrompeu seu treinamento.



Dabora:

Esse personagem surge no desenho como um implacável "ladrão" de energia de todos. É assim que ele aumenta seu poder. Sua participação é mínima, encerrada ao tomar uma surra de Majin Bou. Dabora só entrou no game porque sua participação no desenho coincidiu com o lançamento do cd.



3DO SYSTEM

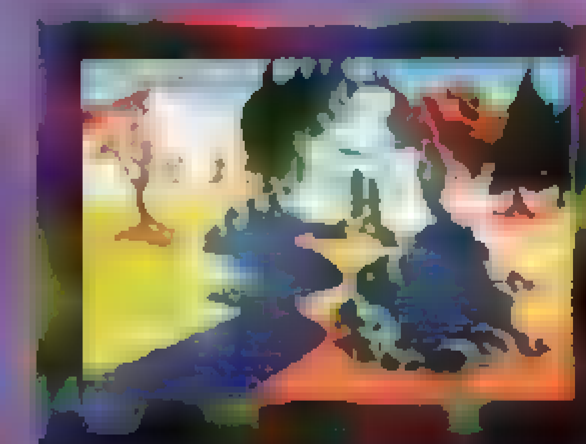
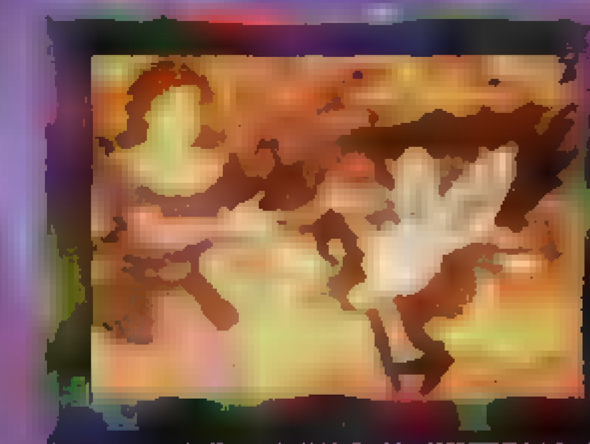
Kingdom
The Far Reaches™

COOL!

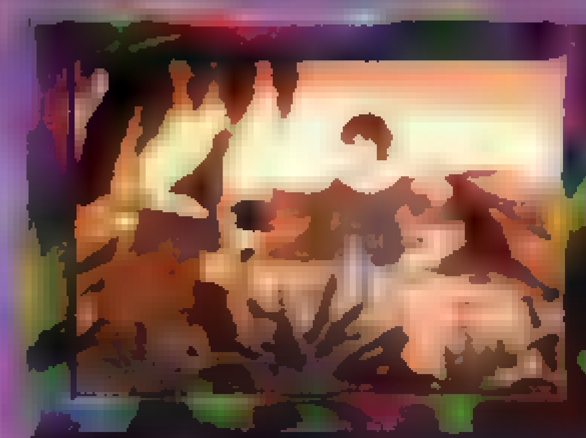
A Interplay acerta novamente. Acredite ou não, este é um dos jogos mais interessantes já produzido para o console 3DO. Kingdom é uma fantástica experiência interativa na qual você está na pele de um aprendiz de mago, que é convocado por seu mestre Daelon, a fim de recuperar três relíquias; cada uma escondida e envolvida em uma trama diferente. A primeira é a "Black Mace", a segunda é o "Orbe de Orus" e a terceira é o "Hunting More". Com essas peças mágicas você poderá derrotar Torlok, poderoso mago que dizimou os cavaleiros de prata e implantou em Kingdom uma era de maldade e opressão. Você é Lathe, o aprendiz. O jogo começa em sua cidade natal Glendoe. Sua missão é destruir Torlok e restaurar a paz em Kingdom. Para isso passará por penosas provações e lutará contra o mal em suas diversas faces. Seja esperto e fique atento a cada detalhe; qualquer distração pode trazer sua ruína e Kindom estará perdida para sempre na mão do demoníaco Torlok. Não ache que este jogo é moleza e que poderá andar tranqüilo pelo mundo: tudo tem o seu preço!

GRÁFICOS
9,0
SOM
8,0
DESAFIO
8,0
MÉDIA
8,5



Cure o cego com a magia de "See". Assim feito, sua reputação na cidade ficará alta. Vá até o salão de Guildo, que lhe dará livre acesso às quedas d'água. Lá você pode recuperar seus pontos de vida sempre que precisar! Na floresta dos elfos, pegue a bengala das fadas. No recanto das fadas, usando novamente a magia de "See", você enxergará o seu chefe. Entregue-lhe a bengala. Finalmente lhe será revelado o "Castelo de Cristal".



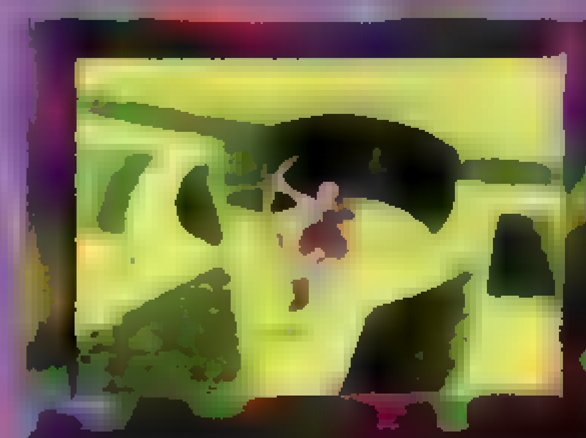
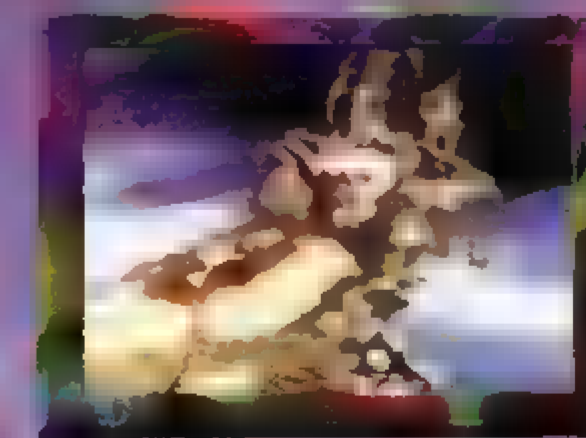


Indo até a March Waste você terá o ítem "fogo gelado". Feito isto, dirija-se até Barren Rocks. Com o objeto, disperse os espíritos. Caminhe pela passagem à esquerda e pegue o "Cristal de Kaldar". Volte a March Waste, que é a passagem mais segura pelo deserto. Caminhe até a aldeia dos beduínos e pegue o "Selo de Onix". Volte ao "Castelo de Cristal", destrua os tigres com o "Cristal". Finalmente pegue a primeira relíquia, a "Black Mace".





Agora Laithe seguirá em busca da segunda relíquia. Volte ao deserto e ao templo de Cintra. Trave uma emocionante batalha com Torlok; use a massa para derrotá-lo. Em gratidão os monges lhe oferecerão o "Cetro Especto". Para o povo do deserto é a prova de valentia. Exiba-o às amazonas, elas lhe oferecerão o "arco encantado". Cuidado com os ladrões. Para recuperar sua bolsa, volte ao mesmo lugar do furto, espere anoitecer e jogue uma pedra. Aproveite a confusão!


Pelo litoral, viaje ao labirinto de Disame, que esconde a "Orbe de Orus". Cuidado! Este lugar é cheio de ervas malditas! Seja esperto e use o arco para localizar a posição do artefato. A Black Rip esconde a espada dos Cavaleiros de Prata. Derrote o Mago Plague e os lagartos usando o cristal.





Nas ruínas Lathe, encontre as "Moedas de Pentacle". Use a orbe para desfazer o encanto. O palácio de Darkesblood é um lugar perigoso, cheio de armadilhas e ladrões. O rei foi corrompido por Torloc e mantém em cativeiro uma bela princesa. Suborne o Rei com as moedas a fim de conseguir o "Joio de Prata". Ceife com a espada dos cavaleiros de prata, e volte ao deserto.





A passagem para o Senhor das Nuvens é guardada por um gigante. Ele não quer muito papo, apresente logo o "Joio de Prata". O Senhor das Nuvens está irado pois um mago lhe roubou o seu cálice de ouro. Só que você é quem paga o pato, tendo que recuperar o cálice a tempo. Ele lhe manda para o início do jogo! Você terá um tempo limitado para esta missão. Transporte-se com a magia de viajar e vá ao pavilhão Dwellers!





Pegue o cálice com o amistoso povo do mar. Volte ao palácio de Darkesblood, suborne novamente o rei, pegue o joio e caminhe rapidamente para o deserto. O Senhor das Nuvens ficará feliz em vê-lo com o cálice em seu poder. Em retribuição, lhe dará a terceira relíquia "Hunting Horn". Ultilize o para derrotar as bestas e liberar a Magia da Black Rip. Lathe está pestes a desvendar os mistérios de Kingdom!!!





Entre tranqüilamente na torre e usando a magia de "compreender" pegue as runas de Iscar. Dirija-se a Darkesbood. Caso seja surpreedido por magos ladrões, volte ao lugar do furto espere que a oportunidade de puxar a corda. Vá à sala do Rei e trave a batanha final usando as runas para paralizar os guardas e a espada para detonar o Rei. O final nem precisa contar!



soco alto: SA
soco baixo: SB
chute alto: CA
chute baixo: CB
bloqueio: BL
corrida: CR

curta distância: (cd)
média distância: (md)
longa distância: (ld)
Roundhouse: o + CA
Sweep: ← + CB
Uppercut: ↓ + SA

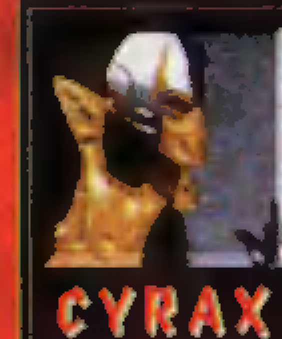
Juggle Punch: ↓ + SB
Pop Kick: ↓ + CA
Push Kick: ↓ + CB
Neck kick: por cima do inimigo + CA ou CB antes de cair
Throw: → + SB (cd)



SONYA

Ring Toss: ↓ ↘ → + SB
Leg Throw: ↓ + SB + BL
Flying Punch: → ← SA
Rising Leg Kick: ← ← ↓ + CA
Purple Haze: segure BL + CR ↑ ↑ ← ↓ solte BL + CR

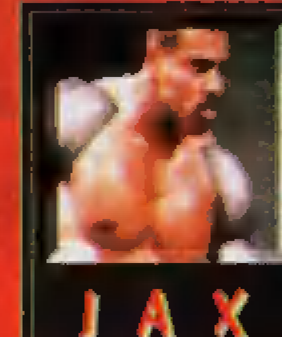
Kiss of Death: ← → ↓ ↓ + CR (ld)
Animality (Hawk): segure SB ← → ↓ → solte SB
Babality: ↓ ↓ → + CR
Friendship: ← → ← ↓ + CR
Stage Fatalities: → → ↓ + SA



CYRAX

Green Net: ← ← CB
Short Bomb: segure CB ← ← CA
Long Bomb: segure CB → → CA
Air Throw: → ↓ → + BL SB (enquanto o adversário está no ar)
Teleport: → ↓ + BL

Helicopter: ↓ ↓ ↑ ↓ + SA
Self Destruct: ↓ ↓ → ↑ + CR (cd)
Animality (Shark): ↑ ↑ ↓ ↓ (cd)
Babality: → → ← + SA
Friendship: CR CR CR ↑
Stage Fatalities: CR BL CR



JAX

Single Shot: ← → + SA
Double Shot: → → ← ← + SA
Bionic Rush: → → + CA
Gotcha Grab: → → + SB
Ground Smash: segure CB por 3 seg.
Back Breaker: BL (no ar) (cd)

Slice -N- Dice: ↑ ↓ → ↑ (cd)
Boot Squash: CR BL CR Cr CB (ld)
Animality (Lion): SB (2 seg.) → → ↓ → (cd)
Babality: ↓ ↓ ↓ CB (cd)
Friendship: CB CR CR CB
Stage Fatalities: ↓ → ↓ + SB



KANG

Spinning Ball: segure CB por 3 seg.
Blade Toss: ↓ ↙ ← + SA
Blade Swipe: ↓ ↘ → + SA
Grab and Shake: ← ↙ ↓ ↘ → + SB
Air Throw: BL (no ar)
Skeleton Rip: SB BL BL CA (cd)

Eye Laser: SB (2 seg.) → ↓ ↓ → (md)
Animality (Tarantula): segure SA BL BL Bl solte SA
Babality: → → ↓ ↓ + CB
Friendship: CB CR CR CA
Stage Fatalities: ↑ ↑ ← + CB



KABAL

Fireball: ← ← + SA
Web Spin: ← → + CB
Ground Saw: ← ← ← + CR
Respirator: ↓ ↓ ← → + BL (md)
Heart Attack: CR ← BL CA (cd)

Animality (Rhino): segure SA → → ↓ → solte SA (cd)
Babality: CR CR CB (cd)
Friendship: CR CB CR CR ↑
Stage Fatalities: BL BL CA



KUNG LAO

Hat Throw: ← → + SB
Teleport: ↓ ↑
Spinning Shield: → ↓ → + CR
Air Diving kick: ↓ + CA (no ar)
Hat Dice: → → ← ↓ + SA (cd)

Whirl Wind Kill: CR BL CR BL ↓ (md)
Animality (Jaguar): CR CR CR BL
Babality: ↓ ↓ → → + SA (cd)
Friendship: CR SB CR CB
Stage Fatalities: ↓ ↓ → → CB



LIU KANG

High Fireball: → → + SA
Low Fireball: → → + SB
Bicycle Kick: segure CA por 4 seg.
Flying Kick: → → + CA
Mental Torch: → → ↓ ↓ + CB

MKI Drop: CR (2 seg.) ↑ ↓ ↑ ↑ + BL
Animality (Dragon): ↓ ↓ ↑ (md)
Babality: ↓ ↓ ↓ CA
Friendship: ↓ ↓ ↓ CR
Stage Fatalities: CR BL BL CB





SEKTOR

Missile: → → SB
Seeking Missile: ↓ ↙ ← + SA
Teleport Uppercut: → → CB
Compactor: SB CR CR BL (md)
Flame Thrower: → → → ← + BL (md)

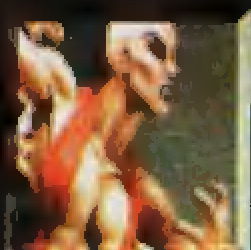
Animality (Bat): → → ↓ ↑ (cd)
Babality: ← ↓ ↓ ↓ CA (cd)
Friendship: ↓ CR CR ↓
Stage Fatalities: ↓ ↓ ↓ CR



NIGHTWOLF

Arrow: ↓ ↙ ← + SB
Hatchet Swipe: ← ↙ ↓ ↘ → + SA
Chest Reflect: ← ← + CA
Shoulder Ram: → → + CB
Energy Channel: ↑ ↑ ← → + BL (cd)

Lightning Axe: SA (2 seg.) ← ← ↓ (md)
Animality (Wolf): → → ↓ ↓
Babality: → ← → ← + SB
Friendship: SA CR CR CR ↓
Stage Fatalities: CR CR BL



SHEEVA

Teleport Stomp: ↓ ↑
Fireball: ↓ ↘ → + SA
Ground Stomp: ← ↓ ← + CA
Hammerhead: → ↓ ↓ (cd) → + SB
Skin Rip: segure CA ← → → solte CA (cd)

Animality (Scorpion): CR BL BL BL BL
Babality: ↓ ↓ ↓ ← CA
Friendship: → → ↓ → + SA
Stage Fatalities: ↓ → ↓ → + SB



SHANG

Fireball: ← ← SA
Double Fireball: ← ← → SA
Triple Fireball: ← ← → → SA
Ground Fireballs: → → ← ← CB
Bed of Spikes: SB (2 seg.) CR BL CR BL (cd)

Soul Removal: SB (2 seg.) ↓ → → ↓
Animality (Cobra): SA (2 seg.) CR CR CR (cd)
Babality: CR CR CR CB
Friendship: CB CR CR ↓
Stage Fatalities: ↑ ↑ ← + SB



STRYKER

Rushing Throw: → → CA
Baton Takedown: → ← SB
Low Grenade: ↓ ↙ ← + SB
High Grenade: ↓ ↙ ← + SA
Explosive: CR (2 seg.) ↓ → ↓ → BL (cd)

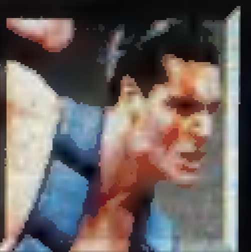
Super Tazer: → → → CB (ld)
Animality (Dinosaur): CR CR CR BL (md)
Babality: ↓ → → ← + SA (md)
Friendship: CR SB CR CB
Stage Fatalities: → ↑ ↑ + CA



SINDEL

Sonic Dizzy: → → → SA
Float: ← ← → CA
Fireball: → → SB
Air Fireball: ↓ ↓/→ + CB (no ar)
Floating Fireball: ↓ ↓/→ + CB
(enquanto flutua)

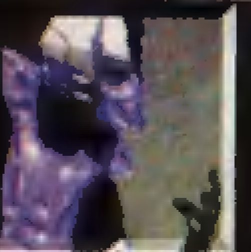
Death Yell: CR CR BL BL CR + BL
Hair Spin: CR CR BL BL BL (md)
Animality (Wasp): → → ↑ + SA (md)
Babality: CR CR CR ↑
Friendship: CR CR CR CR CR ↑
Stage Fatalities: ↓ ↓ ↓ + SB



SUB-ZERO

Ice Ball: ↓ ↘ → + SB
Ice Shower: ↓ ↘ → SA
Sub Xerox: ↓ ↙ ← SB
Slide: ← + SB/BL/CB
Body Breaker: BL BL CR BL CR (cd)
Freezing Mist: ← ← ↓ ← + CR (md)

Animality (Polar Bear): segure BL + CR, → ↑ ↑ solte BL + CR
Babality: ↓ ← ← CA
Friendship: CB + CR CR + ↑
Stage Fatalities: ← ↓ → → + CA



SMOKE

Spear: ← ← SB
Teleport Uppercut: → → CB
Air Throw: BL (no ar)
Invisibility: CR CR ↑
Armageddon: segure BL ↑ ↑ → ↓ solte BL (ld)

Bomb Pill: segure CR + BL ↓ ↓ → ↑ solte CR + BL (md)
Animality (Bull): ↓ → → BL
Babality: ↓ ↓ ← ← + CA
Friendship: CR CR CR + CA
Stage Fatalities: → → ↓ CB



Sf: Soco fraco
Cf: Chute fraco
SM: Soco Médio
CM: Chute Médio
SF: Soco Forte
CF: Chute Forte

Para usar o lutador secreto DAN:
Aperte Start para entrar no jogo. Não solte. Vá para "?" dutante um segundo e faça a seguinte seqüência de golpes: Sf Cf CM CF SF SM. Somente quando DAN aparecer você poderá soltar o Start.

SAGAT



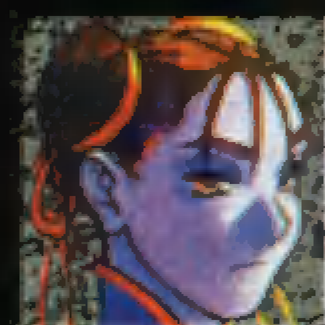
Tiger Shot: ↓ ↘ → + soco
Tiger Knee: → ↓ ↘ + chute
Tiger Uppercut: → ↓ ↘ + soco
Super Tiger Shot: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + soco
Super knee Attack: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + chute
Tiger Genocide: → ↓ ↘ → ↓ ↘ + soco

BIRDIE



Bull Head: carregar ← → + soco
Turn Head: todos os três botões de soco
Chain Slam: uma volta + soco
Super Bull Head: carregar ← → ← → + soco
Leap Grab: → ↘ ↓ ↙ ← + qualquer botão

CHUN LI



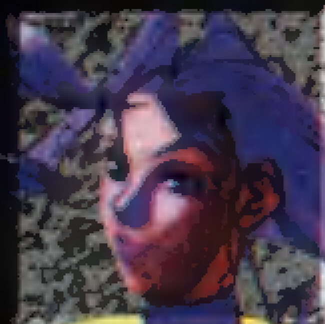
Lightning Kick: chute repetidamente
Spinning Bird Kick: carregar ↓ ↑ + chute
Kikkiken (Fireball): carregar ← → + soco
Spinning Arc Kick: → ↘ ↓ ↙ ← + chute
Super Lightning: Kick: carregar ← → ← → + chute
Super Kikkoken: ← ↙ ↓ ↘ → ← ↙ ↓ ↘ + soco

CHARLIE



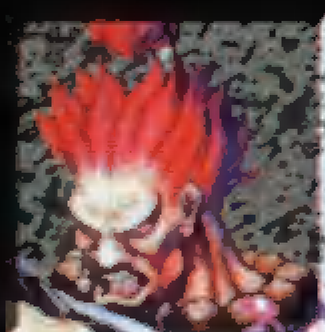
Sonic Boom: carregar ← → + soco
Flash Kick: carregar ↓ ↑ + chute
Super Sonic Boom: carregar ← → ← → + soco
Super Kicks: carregar ← → ← → + chute
Mega Flash Kick: carregar ↙ ↘ ↙ ↑ + chute
Counter Attack: ← ↙ ↓ + soco

ROSE



Soul Spark: ← ↙ ↓ ↘ → + soco
Soul Reflect: ↓ ↙ ← + soco
Rose Shadow: ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + chute
Mega Soul Reflect: → ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← + soco
Slide: ↓ →
Jump and Grab: → ↓ ↘ + soco

AKUMA



AKUMA
Red Fireball: ← ↙ ↓ ↘ → + soco
Blue Fireball: ↓ ↘ → + soco
Somersault: ↓ ↙ ← + soco
Hop Hurricane: ↓ ↘ → + chute

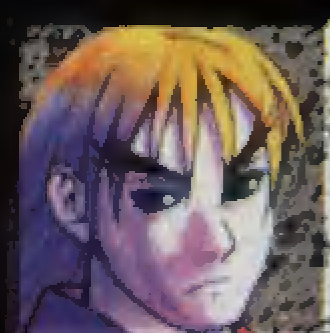


RYU



Hadoken (Fireball): ↓ ↘ → + soco
Dragon Punch: → ↓ ↘ + soco
Hurricane Kick: ↓ ↙ ← + chute
Frozen Dragon Punch: → ↓ ↘ → ↓ ↘ + soco
Super Dragon: → ↘ → ↓ ↘ → + soco

KEN



Hadoken (Fireball): ↓ ↘ → + soco
Dragon Punch: → ↓ ↘ + soco
Roll Forward: ↓ ↙ ← + soco
Hurricane Kick: ↓ ↙ ← + chute
Frozen Dragon Punch: → ↓ ↘ → ↓ ↘ + soco
Super Dragon: → ↘ → ↓ ↘ → + soco

GUY



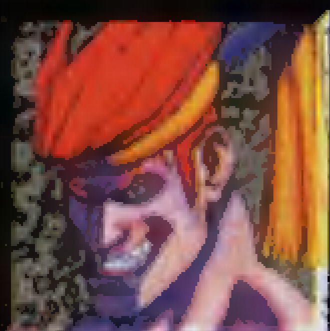
Bushin (Air Suplex): ↓ ↘ → + soco
Bushin (Hurricane Kick): ↓ ↙ ↓ + chute
Dash Kick: ↓ ↘ → + chute
Super Dash Kick: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + chute
Super Air Punch: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + soco
Super Dash Kick (nivel 3): ↓ ↘ → ↓ ↘ → + todos os chutes

SODOM



Jisoku Scrape: ↓ ↘ → + soco
Butsumetsu Buster: uma volta + soco
Daikyo Burning: uma volta + chute
Slide: ↙ + chute
Super Jisoku Scrape: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + soco
Super Sai Slash: carregar ← → ← → + soco

ADON



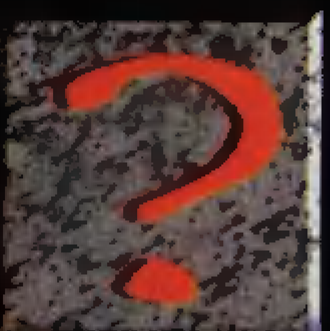
Jaguar Kick: ← ↓ ↙ + chute
Jaguar Tooth: → ↘ ↓ ↙ ← + chute
Rising Jaguar: ↓ ↘ → ↑ ↑ + chute
Super Jaguar: ← ↓ ↘ ← ↓ ↘ + chute
Super Jaguar Tooth: → ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← + chute
Super Dashing Punch: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + soco

M.BISON



Fireball: carregar ← → + soco
Flying Fist: carregar ↓ ↑ + chute
Double Kick: ↓ ↙ ← + soco
Teleport: → ↓ → + todos os socos
Super Back Flip Kicks: carregar ← → ← → + soco
Super Psico Crusher: ↗ ↙ ↘ ↙ + chute

DAN

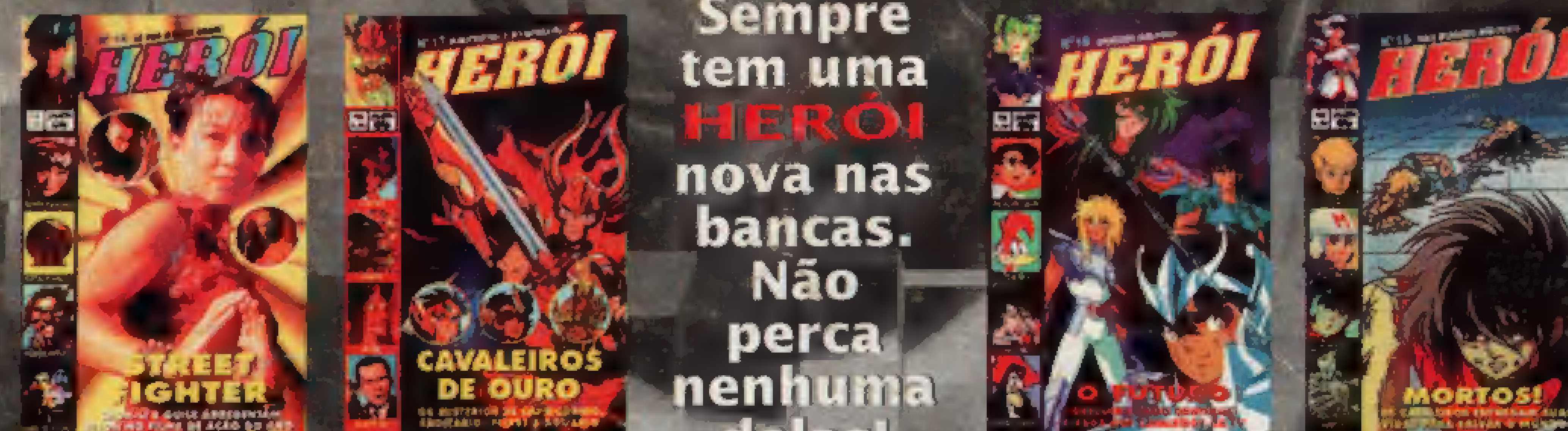


Gadouken: ↓ ↘ → + soco
Kouryuken: → ↓ ↘ + soco
Dankuukyaku: ↓ ↙ ← + chute
Shinkuu Gadouken: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + soco
Kouryu Rekka: ↓ ↘ → ↓ ↘ + chute
Hisshou Muraiken: ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + chute


HERÓI
ZODÍACO
HERÓI
CISNE
HERÓI
SUPER-HOMEM
OS NOVOS DESAFIOS
DO HOMEM DE AÇO
HERÓI
DRAGÃO
A SAGA DO
CAVALEIRO CHINÊS
HERÓI
X-MEN


HERÓI
FÊNIX
HERÓI
ANDRÔMEDA
OS SEGREDOS
DE SHUN E IKI
HERÓI
SAORI
HERÓI
PEGASUS
A CONQUISTA DA
ARMADURA DE OURO
HERÓI
POWER
RANGERS


HERÓI
ARES
TIRAMOS A MÁSCARA
DO MESTRE DO MAL
HERÓI
BATMAN
HERÓI
CAVALEIROS
DE OURO
HERÓI
HOMEM
ARANHA
HERÓI
CAVALEIROS
DE OURO


HERÓI
STREET
FIGHTER
HERÓI
CAVALEIROS
DE OURO
Sempre
tem uma
HERÓI
nova nas
bancas.
Não
perca
nenhuma
delas!
HERÓI
O FUTURO
HERÓI
MORTOS!


HERÓI
POWER
RANGERS
HERÓI
A RESSURREIÇÃO
HERÓI
A EXPLOSÃO DOS
QUADRINHOS
HERÓI
ODIN ATACA
HERÓI
GOLD
TUDO NOVO